PC-AMIGA-C64-SEGA-NINTENDO-SONY-3DO

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VII. évfolyam, 9. szám, 1996. szeptember

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

THE GENE MACHINE
SYNDICATE WARS
OLYMPIC GAMES
ALIEN INCIDENT
AFTERLIFE
Z

Az év showja!
ECTS

MÉSZÁRSZÉK

Kivesézve a Loaded és a Resident Evil

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad	17999.-

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9900	THE UNTOUCHABLES	5900
JAMES BOND JR	7900	X KALIBER 2097	8900
PUSH OVER	3500		

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX & OBELIX	12900	NHL 96	11900
BATMAN AND ROBIN	11900	NINJA WARRIORS	11900
BIG SKY TROOPER	11900	PARODIUS	6900
BLACK HAWK	7900	PINBALL FANTASIES	9900
BOOGERMAN	12900	PINOCCHIO	14900
BRUTAL	9900	PITFALL	7900
BUBSY II	9900	POP AND TWINBEE	6900
CHAMPIONS WC SOCCER	12900	PRIMAL RAGE	11900
CRAZY CHASE	9900	R TYPE III	6900
DAFFY DUCK M.MISSION	12900	REVOLUTION X	12900
DEEP SPACE 9	13900	RISE OF ROBOTS	9900
DEMONS CREST	9900	ROBOCOP VS TERM.	9900
DONALD MAUI MALARD	13900	SEAQUEST DSV	11900
DONKEY KONG COUNT.	12900	SEPARATION ANXIETY	12900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	SMASH TENNIS	8900
DOOM	11900	SMURFS	9900
EARTHWORM JIM 2	13900	SOCCER KID	9900
FIREMEN	7900	SPAWN	11900
GHOUL PATROL	7900	STARGATE	8900
HAGANE	7900	STUNT RACE FX	12900
INCREDIBLE HULK	10900	SUP.MARIO KART	7900
INDIANA JONES	9900	SUP.MARIO WORLD 2	12900
JOE & MAC 3	7900	SUPER BATTLE TANK 2	9900
JUDGE DREDD	11900	SUPER BC KID	10900
JUNGLE BOOK	9900	SUPER MARIO WORLD	79000
JUSTICE LEAGUE	12900	SUPER TURRICAN 2	12900
KIRBY S DREAM COURSE	11900	TETRIS AND DR MARIO	7900
KIRBY S GHOST TRAP	6900	THEME PARK	11900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TIMECOP	12900
LOST VIKINGS	9900	TINY TOON BUSTER L.	7900
MECHWARRIOR 3050	11900	TOY STORY	14900
MEGA MAN 7	12900	TRUE LIES	9900
MEGA MAN X	6900	URBAN STRIKE	12900
MEGA MAN X 2	9900	WEAPONLORD	12900
MEGA MAN X 3	12900	WILD GUNS	9900
MICKEY MOUSE CIRCUS	12900	YOUNG MERLIN	7900
MICRO MACHINES	8900	ZOMBIES ATE MY NEIG.	7900
MICRO MACHINES 2	11900		

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad	19999.-

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	SOCKET	7900
DR ROBOTNIK S MEAN M.	5900	SUBTERRANIA	5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	MERCS	4900
ALIEN 3	7900	MS PACMAN	7900
ALIEN SOLDIER	9900	NBA LIVE 96	12900
ANIMANIACS	9900	NHL 96 HOCKEY	11900
ASTERIX POW. OF GODS	9900	OTTIFANTS	8900
BATMAN AND ROBIN	12900	PAGE MASTER	6900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	PAPERBOY	7900
BOOGERMAN	7900	PITFALL	7900
BUBBLE &SQUEAK	6900	PRIMAL RAGE	11900
BUBSY II	8900	PROBOTECTOR	9900
BUGS BUNNY IN		PSYCHO PINBALL	11900
DOUBLE TROBLE	11900	PUNISHER	9900
CANNON FODDER	6900	REVOLUTION X	9900
CASTLEVANIA	7900	RISTAR	9900
CHAOS ENGINE	7900	ROAD RASH II	6900
COMIX ZONE	9900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
CUTHTROAT ISLAND	9900	SEA QUEST	7900
DEEP SPACE 9	12900	SEPARATION ANXIETY	11900
DEMOLITION MAN	9900	SHINING FORCE II	9900
DRAGON	9900	SKELETON KREW	7900
DRAGON S REVENGE	7900	SONIC 3	9900
ECCO THE DOLPHIN 2	9900	SPARKSTER	9900
ETERNAL CHAMPIONS	7900	SPIDERMAN	
EX MUTANTS	6900	MAXIMUM CARNAGE	9900
EXO SQUAD	11900	SPIROU	7900
FIFA 96	12900	SPOT GOES TO HW.	12900
FLASHBACK	9900	STORY OF THOR	11900
INCREDIBLE HULK	6900	SUPER SKIDMARKS	11900
IZZY S QUEST	11900	TAZ MANIA	7900
JUDGE DREDD	11900	TAZMANIA 2	9900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	TOUGHMAN BOXING	6900
LETHAL ENFORCERS	7900	TRUE LIES	9900
LIGHT CRUSADER	12900	VECTORMAN	11900
LION KING	9900	VIEWPOINT	9900
MARSUPILAMI	11900	VR TROOPER	11900
MEGA MAN		WARLOCK	6900
WILLY WARS	11900	ZOMBIES ATE	
MEGA SWIV	7900	MY NEIGHBOURS	7900

GAME GEAR

HARDWARE

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék	HÍVJ !

JÁTÉKOK

BATMAN AND ROBIN	7900	PRIMAL RAGE	7900
BATMAN FOREVER	8900	SAMURAI SHOWDOWN	3900
CHAKAN	4900	SHINOBI III	4900
CHESS MASTER	3900	SONIC 2	3900
CHUCK ROCK	4900	SONIC DRIFT RACEE	7900
CRASH DUMMIES	3900	SONIC SPINBALL	7900
DR ROBOTNIKS M.M.	5900	SONIC TRIPLE TROUBLE	6900
DRACULA	5900	SPACE HARRIE	5900
F1	8900	STARGATE	3900
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900	STREETS OF RAGE	3900
GEARWORKS	4900	SUPER RETURN OF JEDI	8900
MICKEY MOUSE	7500	TARZAN	5900
MORTAL KOMBAT	3900	TERMINATOR 2	3900
MORTAL KOMBAT II	3900	VR TROOPER	7900
OUTRUN	3900	WIZARD PINBALL	8900
POWER RANGERS	4900	WWF RAW	5900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül	11999.-

JÁTÉKOK

ALIEN 3	5900	NBA ALL STARS	5900
ANIMANIACS	6900	NIGEL MANSELL	6900
BC KID 2	5900	OBELIX	6900
BOMBERMAN	6900	PINBALL FANTASIES	5900
BUBSY II	6900	PINBALL MANIA	5900
DAFFY DUCK	5900	PINOCCHIO	6900
DUCK TALES 2	6900	RACE DAYS	6900
EARTHWORM JIM	7900	SPACE INVADERS	4900
F1 RACE	4900	STREET FIGHTER 2	6900
JUDGE DREDD	6900	SUPER BATTLE TANK	6900
KILLER INSTINCT	7900	SUPER MARIO LAND 2	6900
KIRBY DREAM LAND	6900	SUPER MARIO LAND 3	6900
KIRBY S DREAM LAND 2	6900	TERMINATOR 2	5900
KIRBY S PINBALL LAND	5900	TESSERAE	3900
MARIO PICROSS	5900	TETRIS 2	5900
MICRO MACHINES 2	6900	WATERWORLD	6900
MONSTER MAX	6900	WORMS	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WWF RAW	5900

MEGA CD

JÁTÉKOK

HEART OF ALIEN A.W.2	5900	ROBO ALESTE	5900
PRINCE OF PERSIA	5900	SPIDERMAN	5900
RACING ACES	5900	THUNDER STRIKE	5900
ROAD AVENGER	5900	TIME GAL	5900

MASTER SYSTEM

JÁTÉKOK

BANK PANIC	2900	OUTRUN	3900
BUGGY RUN	3900	RESCUE MISSION	3900
DICK TRACY	2900	SMURFS	5900
DRAGON CRYSTAL	2900	SPY VS SPY	2900
E SWAT	3900	TEDDY BOY	2900
GAUNTLET	2900	THE NINJA	2900
GHOULS GHOSTS	3900	TRANSBOT	2900
KUNGFU KID	2900		

CD 32

JÁTÉKOK

AKIRA	3999	FIRE AND ICE	3999
ALFRED CHICKEN	2999	FLY HARDER	2999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	FURY OF THE FURIES	3999
ALIEN BREED TOWER A.	4999	HUMANS	3999
BATTLE TOADS	3999	INTER KARATE +	999
BUBBA AND STIX	4999	JOHN BARNES FOOTB.	2999
CHUCK ROCK	3999	JUNGLE STRIKE	4999
CHUCK ROCK II	2999	KID CHAOS	3999
D GENERATION	3999	LAST NINJA III	999
DEEPCORE	2999	LEGACY OF SORASIL	4999
DISPOSABLE HERO	2999	LOTUS TURBO CHALL .	4999
DRAGON STONE	3999	MICROCOSM	7999
FIELDS OF GLORY	5999	MYTH	2999
NIGEL MANS.WORLD CH.	4999	SUPER PUTTY	1999
PREMIERE	3999	SUPERFROG	2999
PROJECT X & F17	3999	SURF NINJAS	999
SEEK & DESTROY	3999	TOP GEAR 2	2999
SHADOW FIGHTER	5999	TROLLS	999
SPERIS LEGACY	4999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
STRIKER	4999	UNIVERSE	3999
SUBWAR 2050	5999	WORMS	5999
SUPER METHANE BROTH.	2999	ZOOL II	3999

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	69999.- helyett: 59999.-
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD	69999.- helyett: 59999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

AMNIOS	1999	LEGACY OF SORASIL	4999
BANSHEE-A1200	4999	LION KING AGA	4999
BIRDS OF PREY	2999	MENACE	999
BOB S BAD DAY	1999	MICROPROSE GOLF	3999
BRIAN THE LION-A1200	3999	OUT TO LUNCH	2999
CAMPAIGN	2999	PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
CANNON FODDER 2	3999	PREMIER MAN.3 MULTI E.	2999
DENNIS AGA	2999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DISPOSABLE HERO	2999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DUNE	2999	ROAD RASH	2999
EPIC	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	SEEK AND DESTROY	3999
F29 RETALIATOR	2999	SENSIBLE GOLF	5999
FIELDS OF GLORY	3999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
FIFA INT. SOCCER	6999	SPERIS LEGACY AGA	4999
FOOTBALL GLORY	2999	SUBWAR 2050 AGA	2999
GLOOM	3999	SUPER SKIDMARKS	3999
GOAL	3499	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
INDY HEAT	1999	SUPREMACY	3999
KICK OFF 3 AGA	2999	SYNDICATE	3999
KILLING GROUNDS AGA	6999	XTREME RACING	3999

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699	NIGHTSHIFT	299
ACROJET	699	NINJA COMMANDO	299
ALIEN 3	999	NINJA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDEX	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOD	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
DRAGONS OF FLAME	699	SKATIN USA	699
F1 TORNADO	699	SMASH TV	699
FLIMBO S QUEST	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
FORGOTTEN WORLDS	699	SOCCER DOUBBLE 3	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOLO FLIGHT	699
GEMINI WINGS	699	ST DRAGON	699
GO FOR GOLD	299	STRIDER 2	699
HEROES OF THE LANCE	699	SUMMER CAMP	299
HUNTERS MOON	699	SUPER MONACO GP	699
LAST DUEL	699	SUPER SCRAMBLE	699
LAST V8	699	AUPER SPACE INVADERS	699
LED STORM	699	SWIV	699
MC DONALD LAND	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MERCS	699	TIGER ROAD	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLINKY	699
MOONWALKER	299	TURBO CHARGE	699
MULTIMIXX I	299	TURRICAN	699
MULTIMIXX IV	299	TUSKER	699
MYTH	699	WINTER GAMES	699

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	599	BRUCE LEE	999
-POEPEYE 1,2,3		BUDOKAN	999
POSTMAN PAT COLLECTION	599	CAPTAIN FIZZ	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		CHUCK ROCK	999
A KASTÉLY	999	COMMANDO II	999
ACTION FIGHTER	699	CRAZY CARS 3	999
ALIEN 3	999	CREATURES	999
BAAL	999	CREATURES 2	999
BBURAGO RALLY	999	DALEK ATTACK	599
BOOM	999	DARKMAN	999
DIE HARD	999	PREDATOR	999
DOUBLE DRAGON 3	999	RAMBO 3	999
DYNASTY WARS	599	RETURN OF THE JEDI	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	ROADRUNNER	999
ENIGMA FORCE	999	ROBOCOP	999
F16 COMBAT PILOT	999	ROBOCOP 2	999
FACE OFF HOCKEY	999	RODLAND	999
FERRARI F1 CHALL.	999	RUNNING MAN	999
FIGHTER BOMBER	999	SHADOW DANCER	999
FINAL FIGHT	999	SHADOW WARRIOR	999
FLIMBO S QUEST	999	SHINOBI	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	SKULL & CROSSBONES	999
FORT APOCALYPSE	999	STAR WARS	999
FOX FIGHTS BACK	999	STEIGAR	499
GAZZA 2	999	STREET FIGHTER 2	999
GOLDEN AXE	999	STREET ROD	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	SUBURBAN COMMANDO	999
GUNSHIP	999	SUPER MARIO	999
HAMMERFIST	999	SWORD OF HONOUR	999
HUDSON HAWK	799	TEENAGE M.NINJA TURT.	999
JAMES POND 2	999	TERMINATOR 2	999
JAWS	699	TEST DRIVE 2	999
JUDGE DREED	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
LAST NINJA 3	999	TIME MACHINE	999
LETHAL WEAPON	599	TIME SCANNER	999
LICENCE TO KILL	999	TOM & JERRY 2	999
LONG LIFE	999	TOTAL RECALL	999
LOTUS ESPRIT	999	TURBO CHARGE	999
MC DONALD LAND	999	TURBO OUTRUN	999
MICKEY MOUSE	999	TURRICAN II	999
NARCO POLICE	999	TUSKER	999
NEW ZEALAND STORY	999	USAGI	999
NEWCOMER	999	VENDETTA	999
NO LIMIT	999	WATER POLO	999
NORTH & SOUTH	999	WEST BANK	999
OPERATION HORMUZ	499	WHO DARES WINS	999
OPERATION NEPTUN	999	WHO DARES WINS 2	999
PINK PANTHER	999	ZORRO	999
POLE POSITION F1	999		

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999.-
AMIGA MOUSE	3999.-
CD32 JOYPAD	3999.-
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999.-
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-
PC JOY - NAVIGATOR STICK	6999.-
PC JOY - PC100 CONTROL PAD	3999.-
PC JOY - POWER PAD	3999.-
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999.-
PC JOY - THRUSTMASTER RCS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER TQS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION	7999-
PC JOY - TORNADO	3999.-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1499.-
GAME BOY tölthető elem	1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2499.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos)	2999.-
MS JOY - CONTROL PAD	1999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-
PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION	4999.-
PSX CONTROL PAD - P100	5999.-
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER	5999.-
PSX CPNTROL PAD - HYPER PAD	5999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999.-
PSX KORMÁNY - WHEEL	19999.-
PSX memória kártya	6999.-
PSX összekötő kábel	3999.-
SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD	5999.-
SATURN CONTROL PAD - HYPER PAD	5999.-
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999.-
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999.-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999.-
SATURN NTSC adapter	7999.-
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999.-
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER	3999.-
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
SNES CONTROL PAD	3499.-
SNES JOY - ACTION PAD	2999.-
SNES JOY - SPRINT PAD	2999.-
SNES SCART KÁBEL	1999.-
SNES SFX CONVERTER	4000.-
SUPER GAME BOY	9999.-

MORTAL KOMBAT 3.5 THE ULTIMATE! AZ UTOLSÓ MORTAL SNES-EN ÉS MEGADRIVE-ON MAGYAR

tarta

VII. ÉVFOLYAM, 9. 5

ISMERTETŐ

LEÍRÁS

MIEGYMÁS

ABLINDEX

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/9-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

ULTIMATE MK3

Amit már nem lehet tovább fokozni: megjelent a játéktörténelem egyik legismertebb és legnépszerűbb játékának legeslegvégső változata, ezúttal Saturnra.

18. oldal









SYNDICATE WARS

A Syndicate etalonként vonult be a játéktörténelembe. Újabb epizódja talán még az előd dicsőségét is beárnyékolja, annyira frankó, annyira cyber, annyira Bullfrog.

22-23. oldal

ECTS!





Ismét a régi pompájában tündökölt a kiállítás: majd' 100 kiállító, több ezer termék, tízezer látogató, siker-pénznők-csillogás. Igazi show!

4-7. oldal



RESIDENT EVIL

A Playstation-ös játékkínálat legtutibb darabja megérte a fáradságot, hogy végigjátsszuk és lekőzöljük tapasztalatainkat.

42-43. old.





Z



A Command and Conquer nyomdokaira lépni nagy bátorság, túl komoly összehasonlítási alap. Vajon a Z kiállja a próbát? Szerintünk csak részben...

44-45. oldal

AKTUÁLIS

Hát ez is meg volt. Mármint az utolsónak kikiáltott ECTS, ami minden eddigi rekordot megdöntött: mind a látogatók, mind a kiállítók, mind pedig a mustrára kitett produkciók számát tekintve aranyérmes volt. Úgy gondoltuk, és reméljük, hogy helyesen cselekedtünk, hogy ebbéli örömünket minél hamarabb meg kell osztanunk Veletek és visszatartottuk néhány nappal az ehavi szám megjelenését, hogy belepréseljük - idehaza elsőként - a kiállítás összefoglalóját. Szerintünk megérte, ugyanis tényleg fergeteges kínálatot láttunk, a cégek erős hajrába kezdtek a karácsonyi vásárlási láz kielégítése érdekében. Meggyőződtünk róla, hogy lesz mit a fa alá tenni. Hogy aztán a '97-es kiállítási évadban mi lesz, hol lesz, mikor lesz, az még a jövő titka. Több helyről súgták az E4, az amerikai E3 európai változatának lehetőségét, de erről még nincs megerősített infónk, úgyhogy én is suttogva írom le.

Persze nem csak ECTS volt ebben a hónapban, hanem jónéhány nagy durranás is kijött a placcra: F1 GRAND PRIX 2, AFTERLIFE, SYNDICATE WARS, Z, RESIDENT EVIL - hogy csak a legnagyobb neveket soroljam. Természetesen ezekről is érdekes és értékes sorokat (leírásokat és tényfeltáró ismertetőket) olvashattok a lap hasábjain. Poszterünkre mindenki kedvencét, Earthworm Jimet, a komputergrafika egyik gyöngyszemét, Tenka-t, nomeg a legvértócsásabb játék, a Loaded kabalafiguráját nyomattuk. Ha mind a hármat egyszerre ki akarod tenni a faladra, végy még két újságot...

Zolee

Minden idők egyik legrangosabb, legtöbb kiállítót és terméket felvonultató európai seregszemléje nyílt meg szeptember 10-én a londoni Olympia Hall kiállítási csarnokaiban. A rosszindulatú híresztelésekkel ellentétben a szervezők a minden bizonnyal utolsó ECTS-re valamennyi jelesebb kiállítót el tudtak csábítani, alig akadt olyan cég, aki távolmaradt volna a show-tól, vagy a környező szállodákban fogadta volna kuncsaftjait. (Zárójelben és halkan teszem hozzá, hogy információim szerint tényleg ez volt az utolsó ECTS, a rendezvényt ezután E4-nek, azaz az amerikai E3 európai változatának fogják nevezni.) Az első napon kisebbfajta botránnyal indult a show: majd' félórás késéssel engedték csak be az addigra jócskán felpaprikázott hangulatú érdeklődőket, akik az angol hidegvérre fittyet hányva majdnem a rendezőkre törték az ajtót. Belépve a hallba rögtön helyreállt mindenki belső békéje: grandiózus díszletek, pazar kivitelezésű standok, formás hostessek várták az érdeklődőket. Nomeg persze exkluzív játékkínálat! Ennek sűrített és kivonatos bemutatása következik a továbbiakban - a teljesség igénye nélkül.

VIRGIN INTERACTIVE

Nem véletlenül kezdem a sort a kiadóóriással, hiszen ismét a régi színvonalon állítottak ki (egy komplett erődítményt húztak fel a placc közepén testőrökkel, fekete lovagokkal, sátánista figurákkal), s a szentélybe belépni is csak megbeszélt találkozó esetén lehetett. Egyesítették erőiket a legdinamikusabb fejlesztőgárdákkal, és az egyik legszínesebb játékpalettát "keverték ki". Nálam a pálmát a **BROKEN SWORD** vitte el, ami a Lure of the Temptress és a Beneath a Steel Sky alkotóinak legnagyobb dobása, a klasszikus kalandjáték, mint stílus megmentője. A kézzel rajzolt hátterek előtt misztikus történet rajzolódik ki: a főszereplőnk tanúja és majdnem szenvedő alanya lesz egy robbantásos merényletnek, amely során egy



ősrégi kéziratot elrabol egy bohócnak öltözött gengszter. A XIV. századi mű a Templomos Lovagok misztikus erejének leírását tartalmazza, s megalomán fasiszták kívánják ezt az emberfeletti hatalmat a maguk oldalára állítani. Amerikai főhősünk azonban kezébe veszi az irányítást és a végére jár a dolognak. A játék jellemzői: 640x400-as felbontású scrollozódó hátterek, selyempuha animáció, impresszív hangeffektek, folyamatos beszéd és igazán izgalmas és nehezen kibogozható sztori.

A Gonosz keríti hatalmába elmédet és lelkedet, s a sorsod ellen harcolsz abban a 3D-s szellemvilágban, amelyet a Westwood Studios teremt a **LANDS OF LORE II**-ben. Egy elátkozott fattyú



vagy, akinek néhai apja a Sötétség Hadseregének legfélelmetesebb varázslója volt, és az ősi Mágiát kutatod, aminek erejével kibújhatsz az átok alól. A már epedve várt kalandjáték nem fogja cserben hagyni rajongóit: 360 fokos mozgási szabadság, real-time animáció és háttérmozgatás, állandó feszültség, mesterséges intelligenciájuk teljében lévő vérfagyasztó szörnyek és kreatúrák, kemény feladatok és fejtörők.

A játékautomatákon felnőtt PC-s generáció minden bizonnyal örömmel konstatálja a hírt, hogy rohamléptekben készül az árkád-autóverseny második epizódja, a **SCREAMER II**. Mint az már lenni szokott, ebbe a változatba bele-



préselték mindazt, ami az előző részbe nem fért bele: új típusú autók, 4 rejtett kocsi, átgondoltabban megtervezett terepek, speciális effektek (köd, sárfelhordás, éjszakai futamok), osztott képernyős 2-játékos üzemmód. Több szót nem is érdemes rá vesztegetni: az év egyik legfényesebb csillaga lesz.

A talányos nevű **4-4-2 SOCCER** hatásosan ötvözi a menedzser- és a sportjátékok tulajdonságait, hiszen azon túl, hogy minden mérkőzést lejátszhatunk, az előkészítésben is komoly sze-



rep járul majd ránk. A Negyedik Osztályból indulva kell végigbukdácsolnunk a szamárlépcsőt (játékosok vétele/eladása, erőnlétük/moráljuk figyelemmel kísérése, edzés, stadionfejlesztés, stb.), egészen az Első Ligáig.

A Command and Conquer megszállottak számára jó hír, hogy már csak néhányat kell aludniuk, hogy megjelenjen a **C&C: RED ALERT**, amely a sztálini



időkbe repíti vissza a játékost. Az orosz medve leigázással fenyegeti a berezelt Nyugatot, akik egységbe tömörülve próbálnak ellenállni a nyomásnak. Természetesen szabadon választhatunk, hogy melyik fél oldalán szállunk be a csatába. Sajna el kell felejtenünk a rég bevált fogásokat, hiszen a játék új típusú épületeket, dupla nagyságú pályákat, felfejlesztett irányítási metódusokat, átgyúrt mesterséges intelligencia-rutinokat, eddig nem látott harci eszközöket, közvetlen Internet hozzáférést, 40 előregyártott missziót és egy extra pálya-editort is tartalmaz.

EMPIRE INTERACTIVE



A "néhány alkalmazottat számláló, de abszolút piacképes és dinamikusan fejlődő cég ezévi nagy dobása a **FLYING CORPS** lesz, amit az épületbe belépő akarva-akaratlanul is észlelhetett: a bejárati ajtó után a földön a "Vigyázz! Fokker két óra irányában!" feliratok vonták magukra a figyelmet. A két éve készülő produkció valóban figyelemfelkeltő, mind kivitelezésében, mind akkurátus mivoltában egyedülálló. Az Első Világháború 4 nagy légi ütközetét (The Flying Circus, The Battle of Cambrai, The Spring Offensive, Hat in the Ring)

bemutató szimuláció a csaták legapróbb részletig való bemutattását célozza meg, korabeli térképek, megsárgult fényképek és dokumentumok alapján konstruálja az eseményeket és az alattunk elterülő terepet. A hozzáértők számára néhány a repülhető légi matuzsálemek közül: Albatross DIII, Fokker Rd 1 Triplane, Camel, Spad 13, Bristol F2A. Az ellenfelek intelligenciája az emberi szintet súrolja, a 640x 480-as felbontás az élethűséget ostromolja, a 12 játékos egyidejű bekapcsolódása pedig igazi harci helyzeteket eredményez. Sérülések a gépen, a pilótán, beszélgetés a segédpilótával - mind-mind az életszerűség biztosítékai.

GREMLIN INTERACTIVE

A cég legforróbb anyaga minden bizonnyal a mostani számunk címoldalán díszelgő produkció újabb epizódja, a **RELOADED** lesz. És hogy még nagyobb legyen az öröm, a játék PC-re is kijön a konzolos változatokat nem sokkal követve. A karaktereket (szám szerint hatot: C.H.E.B., Mamma, Bounca, Butch,



Cap and Hands, Syster Magpie és The Consumer) most is ugyanaz az őrült piktor készítette, mint az első epizódét, a "tereprendezők" ismét kitettek magukért (6 teljesen új helyszínt kreáltak), s a programozók is megizzadtak, amíg a rengeteg vért és húscafatot, a még pusztítóbb fegyvereket, a számos megfejtendő rejtélyt és a látványos vizuális trükköket a programba ültették. A digitális talpalávaló pedig az elődnél is keményebb ritmusokat döngöl. Mészárszék a javából...

A horror ezzel nem ért véget, hiszen a **REALMS OF THE HAUNTING**-ban is elszabadul a pokol. Egy fiatal és naív fiút alakítunk a játékban, aki apja halálának okát kiderítendő vidéki kúriájukba érkezik, de megoldások helyett csak kérdések és kételyek fogadják. Sőt, egyenesen egy túlvilági erő karjaiba sétál, ami majdnem örökre elragadja a sötétség birodalmába. Csak lélekjelenlétünknek, jó reflexeinknek, kombinációs és problémamegoldó készségünknek köszönhetjük, hogy evilágon maradunk. A játékot több mint 2 órányi videóbejátszás, 360 fokos teljes mozgásszabadság, óriási renderelt és motion captured technikával előállított szörnyedvények, interaktív 3D-s



tárgyak, több mint 100 felfedezésre váró helyszín jellemzi. A mellékelt kép békés környezetet sugall, de próbáljuk csak kinyitni az emelvényen álló szarkofágot: mögötte démonok, fekete mágia, terror és őrület uralkodik...

SIERRA

A 15 éves múltra visszatekintő szoftverház a második-harmadik-sokadik részek kiadójává avanzsált: három híres játékuk is osztódásnak indult. Standjukon elsőként a **PHANTASMAGORIA 2** meghökkentő plakátja hívta fel magára a figyelmet, amelynek első epizódja a brutális és véres jelenetek miatt komoly kritikát kapott, de ennek ellenére népszerűvé vált. A második rész rémségekben, szadizmusban, pszicho-horrorban jócskán felülmúlja az elődjét: egy elmegyógyintézeti kezelésből nemrég szabadult fiatalember élete hirtelen váratlan fordulatot vesz, elkezdenek hullani környezetében az emberek, mint a legyek, megmagyarázhatatlan dolgok történnek körülötte. Gyanúja a jelenlegi munkahelyére és annak tevékenységére terelődik, de amint mélyebben beleássa magát a dolgokba, rémes események veszik kezdetüket. Az interaktív mozi nemcsak blue-box technikával felvett szereplőkkel és mögéjük helyezett Silicon Graphics hátterekkel teletűzdelt, hanem valódi, több százezer dolláros költséggel megépített hátterek előtt pergő események is tarkítják a játékot - egyszóval már csak egy lépés és a filmgyártás visszavonhatatlanul betör a játékpiacra is.



Második szaporodásnak indult portékájuk a **NASCAR RACING 2**, amely a több mint 700,000 példányban elkelt előd méltó folytatásának ígérkezik. A '96-os Nascar-szezon adatai alapján készülő produkció mind a 16 körverseny-helyszínt tartalmazza, a maximális életszerűség



jegyében forradalmian reális irányítási rendszerrel felszerelt, a feltuningolt grafikai rutinoknak köszönhetően SVGA-ban is vígan pörög az akció (P75-től felfelé), a dübörgő hanghatások közé a pálya széli segédeink utasításai és tanácsai is felsorakoznak.

Kit látnak szemeim? Csak nem? Larry, a világ legnagyobb nőcsábásza ismét felbukkant a színen, immár hetedszer a **LARRY** 7-ben. Grandiózus jelenetek várhatók a kibuggyanó keblű nőkkel tömött H.M.S. Bouncy óceánjáró fedélzetén! A játék érdekessége, hogy a csomaghoz mellékelt eszközökkel saját arcunkat is Larry nyakára varázsolhatjuk, így azonosulva teljes mértékben az akcióhoz. Valami speciális 3D-s megoldásról (piros-zöld szemüveg?) is szól a fá-



ma, amivel a bébik felsőteste "kézzelfoghatóan" nőiesebbé válik. Óriási gegek, egészalakos képernyők, animáció hegyek, érdekes trécselési témák, leegyszerűsödő kezelés (ikonok helyett lehúzható menük); szupersztárhoz méltó visszatérésre számíthatunk.

Akciódús szórakozásra van kilátás a **HUNTER HUNTED** című, igazán eredetinek ígérkező anyagban. Az eredetiségéből talán csak az Abuse-zal való hasonlósága von le egy hangyányit, de ez jelen esetben lényegtelen. A játékban két szereplő közül választhatunk: vagy



az üldöző, vagy az üldözött bőrébe bújhatunk, de lényegében ugyanaz a feladatunk: túlélni. Az oldalnézetből követhető "search and destroy" típusú játék legfőbb erénye a villámgyors akció, a reflexeket és az idegeket próbára tevő játékmenet, a mesébe illő grafika (hátterek, mozgásanimáció) és a több mint 50 végigjárható szint.

ACTIVISION

Eredetiségéről tett tanúbizonyságot a nagymúltú szoftverház, amikor belevágott az **INTERSTATE '76** című játék fejlesztésébe, amiből a hetvenes évek Starsky és Hutch, Konvoj illetve Hazard megye lordjai (azt hiszem ez volt a címük) tévéfilmek hangulata árad. A prog-



ramban korabeli erőgépek közül választva (Ford Mustang, Chevy, vagy akár egy kamion) kell végigszáguldani Amerika legporosabb vidékein, miközben a ránk támadó rosszakaróinkat exkluzív fegyverarzenálunk segítségével a másvilágra küldjük. A játékot a jól eltalált hangulata, a teljes mozgási szabadság a terepen, és a választható járgányok és fegyverek nagy száma (25, illetve 20 féle) emeli ki a hasonszőrű produkciók közül.
Legnagyobb reménységük a **MECHWARRIOR 2: MERCENARIES**, amely a csúcs eladásokat produkáló MW2 utódja. Azzal próbálták még izgalmasabbá tenni a megatonnák harcát, hogy taktikát és stratégiai elemeket csempésztek az akció



közé. Magunknak kell mecháink nyersanyagszükségletét, szervizelését és technikai hátterét mendezselnünk, a nem lineáris játékmenet a hosszabb játékidőt biztosítja, a 30 új küldetés pedig elégnek néz ki ahhoz, hogy hetekig a géphez láncolja a mechák rajongóit. Kissé feltupírozták a 3D-s objektumkezelési rutinokat, megnövelték a sebességet és a választható óriásrobotok számát.

NOVALOGIC

A szimulátorairól elhíresült amerikai székhelyű cég egyszerre három fejlesztéssel is elkápráztatta a nagyérdeműt: **F22 LIGHTNING**, **ARMORED FIST** 2 és **COMMANCHE 3.** Mindhárom egy forradal-



mian új grafikai rutint tartalmaz, amit a cég szakemberei több éves munkával fejlesztettek, s amelynek köszönhetően a tájak az élethű nívót súrolják, az animáció minősége elképesztő és a részletgazdagság sem megy a sebesség rovására. A három fejlesztés a mai haditechnikai ipar legragyogóbb csillagait (taktikai repülőgép, harci helikopter, tank) vonultatja fel és mutatja be olyan mélységben, amit a hadititok még éppen engedélyez.

EIDOS

Eidos néven egyesültek a szoftverpiac veteránjai (US Gold, Core Design, Domark), hogy a cégekre nehezedő konkurenciális nyomást áthidalják és egyesült erővel nyerjék meg a vásárlók kegyeit. Pazar kínálattal várták az érdeklődőket - úgy néz ki, minden területen otthonosan mozognak. Itt van például az **APACHE**, amely az AH-64 fedőnevű helikopter újabb szimulációja, s a képek alapján az eddigi legjobb változata. Az



SVGA felbontás megteszi a hatását: fotórealisztikus hátterek előtt mozog az ugyancsak teljesen élethűre megalkotott szuperhelikopter, missziók tucatjai állnak a játékosok rendelkezésére a nagyvárosi küldetésektől, a sivatagi rakétasilók elleni bevetéseken át egészen a tengerparti ütközetekig.



Az Ian Livingstone által elképzelt világokban játszódik a **DEATHTRAP DUNGEON**, amely egy nagyon tetszetősen kivitelezett Quake-klón, remek háromdimenziós látképekkel, meghökkentő kameraváltásokkal, pazar hátterekkel, lélegzetelállító megvilágítási effektekkel és persze ezernyi földöntúli teremtménnyel: sárkányokkal, orkokkal, zombikkal, óriáspókokkal, skorpiókkal. A 10 különböző karakterű szint biztosíték a változatos és hosszantartó játékmenetre.
A cégóriás ezévi durranásának a **TOMB RAIDER** ígérkezik, amelyben egy csinos női keveredik bajba, amint ősi kultúrák nyomait keresi egy újonnan felfedezett barlangrendszerben. A játék egyedi mivol-



ta abban nyilvánul meg, hogy nagyon látványos kamerakezelő rutinnal rendelkezik (az akció beindulásakor a hátunk mögül a látás és reakció szempontjából a legkedvezőbb szögbe vált át), logikusan felépített megoldandó rejtélyeket tartalmaz, fél képernyős ellenfelek hozzák ránk a frászt (ősállatok, krokodilok, óriás grizzly medvék, stb), és csak a főszereplő megformálása több mint 2000 animációs fázisból áll össze - hogy csak a legfontosabb ismérveket említsem. Az pedig külön élmény volt, hogy a kiállításon a játék főszereplőjének három hús-vér hasonmása (vastag ajkak, nagy didkók, formás lábak) flangált fel-alá a férfi szemek szabad prédájaként.
Kevésbé eredeti, de annál véresebb a **SHADOW WARRIOR**, amely egy mindenre elszánt ninja harcos élet-halál harcát mutatja be Hexen/Heretic környezetbe helyezve. Ezer éves álmukból feléledt, világuralomra törő szörnyek és túlvilági kreatúrák lesznek az ellenfeleik, akikkel szemben dobócsillagaink, ninja-kardunk, majd később



UZI-nk és halálos varázslataink erejére hagyatkozhatunk. Harci technikáink mellett úszni, ugrani, létrát mászni és kúszni tudunk. A kidolgozottságra egy zokszavunk sem lehet, a szörnyek nem válnak pixel-hegyekké, ha a képükbe mászunk, a hátterek pedig igen változatosak. A játék vérbőségére a bemutatott kép a legjobb példa: a kezünkben kitépett szív dobog.

HÍRMORZSÁK

Széles skálán mozog a szoftverbizniszbe nem is olyan rég beszállt multi, a **WARNER INTERACTIVE** termékskálája, akiknek termékfilozófiájukban a nagy választékon kívül a minőség is kiemelkedő szerephez jut - és ez így van rendjén. **INTERNATIONAL MOTO X**



néven jön ki hamarosan az a crossmotorverseny szimulátoruk, ami egyedülálló a maga nemében - bevallom, lenyűgözött a bemutatója. A játék pontosan visszaadja azt az érzést, amit egy 125 köbcentis darázs nyergében érezhet a versenyző: hullámzó terep, amit folyamatosan követ a kamera, előttünk ugrató versenytársak, miközben hátunk mögül már hallatszik a sereghajtók zaja - és mindez folyékony animációkkal és töretlen lendületű grafikával. A terepek változatosak (szahara, norvég hómező, skót sártenger), a hanghatások pörölyek, és a haverunk szórakozásáról az osztott képernyős opció gondoskodik. Ez tényleg a legjobb off-road motorbicikli szimulátor, ami valaha napvilágot látott!

A verekedős játékok kedvelőinek percei következnek: a **PHILIPS MEDIA** két csemegével is kedveskedik nekik. Az annak idején elég szép sikereket elért FX Fighter hamarosan új köntösbe öltözik, és **FX FIGHTER TURBO**



néven jelenik meg a feltuningolt változata. A régi szereplők átgyúrt alteregóin kívül két új harcos is beszáll a küzdelembe, az egyikük egy villámkezű robot, a másikuk egy bögyös csajszi. Új combo- és támadási mozdulatok, sebes SVGA grafika és eddig nem látott hátterek jellemzik az anyagot.

Ugyancsak a **PHILIPS MEDIA** gondozásában lát napvilágot a **BLOODLUST**, amely az International Karate és a Last Ninja alkotóinak legfrissebb műremekének ígérkezik. Elég ha annyit mondok, hogy a hátterek SVGA-ban folyamatosan scrollozódnak, a kamera a legjobb szöget kiválasztva zoomol és távolodik, 9 féle izomember közül



választhatunk, mindegyik külön comboval, supercomboval, speciális mozgással, átváltozásos manőverrel és kivégző mozdulattal rendelkezik majd. Mivel még elég kezdeti stádiumban van a fejlesztés, karácsonyra ne számítsunk rá - addig is egy kép ízelítőül.

Ha már a verekedős/akciójátékoknál tartottunk, jöjjön a stílus egyik legnagyobb öregje, az **ACCLAIM**, akik hamarosan megjelentetik a Dungeons & Dragons és Ravenloft hősök és antihősök felhasználásával készített árkád-játékukat, az **IRON & BLOOD**-ot.



A hamisítatlan "üsd-vágd-nem-apád" játékban húsz harcos közül válogathatjuk össze csapatunkat, akik aztán körmérkőzéses formában kaszabolják az ellent. 64 féle fegyver és harcmodor található a játékban, egyszerre a képernyőn 225.000 poligon sorakozik, hogy a szereplők mozgása és az animáció perfekt legyen.

Az **SCI** úgy néz ki túlélte a Kingdom o' Magic okozta sokkot és szégyenérzetét félretéve továbbra is lelkesen fejleszti játékait: a **SWIV 3D** a shoot'em upok ősének '96-os átirata, méghozzá annak egész pofásra sikeredett változata. A 3D szócska nem véletlen, hiszen a játék a térbeli felületleképzés egyik legszebb mintapéldája lehet: hegyek, völgyek, szakadékok, sziklás partszakaszok, a legkülönfélébb épületek és azok 360 fokos mozgatósának nagyon tetszetős megvalósítása. Az adatok: 18 pálya, négy féle terep, három féle rendelkezésre álló jármű, egy rakat felvehető extra



és fegyver, amivel minden elpusztítható, ami él és mozog, meg ami nem mozog, az is. Igazán jól sikerült a fizika törvényeinek figyelembe vétele a járműveink mozgásánál, ami további pluszt ad a játékélményhez. Az ősi játék méltó utódja lesz.

A show egyik legfurább teremtménye az **INTERPLAY** standján leledzett és a sejtelmes **MDK** név mögé rejtőzött. A Shiny Entertainment szülötte (tudjátok, akik az Earthworm Jim fölött



is bábáskodtak) egy fölöttébb fura sci-fi világba kalauzol el bennünket. A Föld utolsó energiatartalékait, a "folyam" nevű energiaforrást idegen lények csapolják, akik ellen mi indulunk harcba egy szuperfegyver segítségével, ami a kezünk folytatásaként van testünkhöz erősítve. A játékban megvalósul a totális pixelmentesség, az egyedülálló zoom-opcióval mérföldekre lévő tárgyakat is befoghatunk és közelről megvizsgálhatunk - pixelek sehol! A real-time mozgatás, animáció és képernyőkezelés első számú képviselője lesz a játék.

Ennyire futotta a négy oldal. Fájó szívvel, de hogy a kisebb kiadók is helyet kapjanak, ki kellett hagynom az összeállításból az **Electronic Arts-ot, a Psygnosist, a Maxist, a Mindscape-et, a BMG-t és az Ocean-t**. Ők a következő hírekben jutnak majd főszerephez.

A fény-árnyék hatások egyik legszebb mintapéldája az a sarokban álló fáklya.

The Killing grounds

A közeledő szörny egy 4 MB-os gépen nem csak állóképnek hat...

A Doom-szerű játékok sikere azok lassan végtelen száma ellenére is töretlen. Különösen igaz ez az Amigára, amelyet az utóbbi időben szinte teljesen elfelejtettek a programozó cégek. Ezért különösen izgalmasnak várható a Team 17 legújabb játéka, a híres Alien Breed sorozat legújabb tagja, a "The Killing Grounds". Ez a program a sorozaton belül is egy sorozat része, mivel a 3D sorozat második darabját köszönthetjük benne. A korábbi, tehát felülről követett akciójú részek után ez igazán nagy lépést jelent, most már valóban Doom vagy inkább Space Hulk jellegűvé válik az öldöklés. Főleg az előbbi elődre utalnak a játék apróbb részletei is, mint a kezdetben kezünkben tartott kétcsövű puska, majd a későbbiekben felvehető egyéb fegyverek, melyekhez természetesen lőszert is keresnünk kell, valamint a vöröskeresztes dobozok, melyek energiánkat állítják vissza.

Vannak azonban újítások is az elődhöz képest. Emberünk (az előző rész egyetlen túlélője, Reynolds kapitány) képes fel és le, valamint hátranézni mozgás közben. Akinek négy MB memóriával bíró gépe van, annak külön lehetőségei is vannak: az automata térképen (mert ilyen is van) ki-be zoomolhat, változtathatja a felbontás minőségét, valamint állíthatja a fényeffektusokat is (!). Reynolds emellett tud futni, ugrani és lapulni, tehát valóságos Superman. Ha ehhez még az időközben zsákmányolható antigravitációs hátizsákot is hozzávesszük, akkor már tényleg elmosódik a határ a kapitány és ama bizonyos Clark Kent között. Ha mindez még nem győzte volna meg a kedves olvasót a játék erényeiről, hadd mondom el, hogy a program teljes pályaszerkesztő-részt is tartalmaz, melyben aztán az égvilágon minden állítható. Ebbe a mindenbe beletartozik a pálya alaprajza (még jó), a falak és a tető, padló mintázata, a lövedékek és az összes felvehető tárgy valamint ellenfél ereje, halálossága, a liftek és ajtók, a padló lejtése, valamint a fényforrások.

A játék igen tetszetős, tekintve a mostanában már csak igencsak gyéren csörgedező programfolyamot. Megjegyzem, jellemző, hogy ez a játék is már csak Amiga 1200 és 4000 gépeken fut, igazán jól pedig csak 4 MB RAM-mal, tehát a nagy teljesítmény lassan itt is alapkövetelménnyé válik. Annak pedig, akinek eddig még nincs PC-je, és mégis szeretne lépést tartani a számítástechnikával, csak azt tudom ajánlani, hogy bármennyire is utálja a PC-t, lassan barátkozzon meg a gondolatával, mert már nem sokáig jelennek meg Amigára olyan színvonalú programok, mint ez. Sajnos.

killing grounds	Kiadja: Ocean
AMIGA 1200, AMIGA 4000	
89%	

VENDETTA 2175

A magyar illetőségű Vortex Design igen magasra tette a mércét alkotásával. A négytagú csapat a régi, jól bevált űrhajós-lövöldözős játékok hagyományát elevenítette fel, egészen szokatlan megfogalmazásban.

Az alapötlet már valóban elcsépeltnek hathat. Idegen lények támadják meg a Földet, ráteszik kezüket a nyersanyagokra, rabszolgasorba hajtják az embereket. Egy, csak egy legény lesz majd talpon a vidéken, aki csodával hatásos módon szert tesz két űrhajóra, és isteni szerencse folytán állig fel is fegyverzi őke... áhh, bocs azt hiszem, elaludtam. Azért nézzük meg csak a játékot, bár ez a történet nem ígér túl sokat!

Wow, ez aztán nem semmi! Minden korábbit visszaszívok gyerekek, ez tényleg valami más! A történet persze még mindig gyenge, de a látvány! A hét pályából szerencsére csak kettő játszódik a régi, oldalra scrollozó környezetben, a maradék öt viszont csúcs 3D megoldású. Mindegyik pályán a bevált "űrhajó és mozgó ágyúja" páros száll harcba az ellennel, amelyeket természetesen egy vagy két játékos irányíthat. Az alapfegyverzet azonban összmunka mellett sem elegendő a későbbi szörnyek ellen, amelyen az egyes teremtmények által elejtett extra fegyverek nyújtanak orvosságot. Pajzsokat, plusz sebességet is gyűjthetünk így. A helyszínek között a bolygók felszínétől kezdve az űrben húzódó csatornákon keresztül egészen a cyberspace-ig minden megtalálható, mi szem-szájnak ingere.

Most pedig a technikai dolgokról pár szó. A sprite-ok, figurák, valamint a hátterek legtöbbje 128 színű rendereléssel készültek. A háttérgrafikákat a Copper chipek segítségével alakították ki, amelynek eredményeként azokban egyszerre akár 4096 szín is megjelenhet egyszerre a képernyőn. Az egészre a koronát a CD-zene, valamint a nagyszerű be- és átvezető képsorok teszik fel. Az irányítás joy-jal és billentyűzettel is igen jó, választani lehet a hangok és a zene között, valamint elmenthető a high-score lista.

Az egyik legszebb 3D-s pálya. Ezek a nagy űrszekerek mozognak is!

A program CD-n és lemezen egyaránt tervezett, az utóbbi természetesen kissé legyengített lesz, mivel csak a játékrész több, mint 14 lemeznyi! Itt tehát a CD zene természetesen elmarad, várhatóan az átvezető animációkat is szép állóképek váltják fel.

Van mit irtani...

wendetta 2175	Kiadja: A. Joker
AMIGA 1200, CD32	
87%	

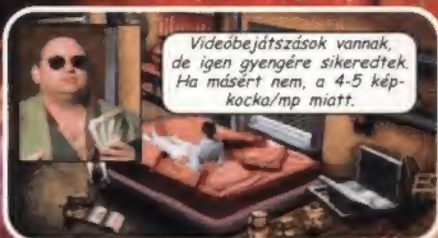


Mi kell egy jó kalandjátékhoz? Jó grafika - ha lehet akkor animációs betétekkel -, fülbemászó zenék, élethű hanghatások, nem ártanak ma már a beszélő szereplők, és persze egy fenomenális történet. Ezek közül a Synnergist az utolsó kettőnek tesz eleget, mivel egy remek történetet tálal, de sajna 3-4 évvel ezelőtti grafikai és kódolási színvonalon. Igaz a szereplők beszélnek, s a zenék is egész jóra sikeredtek helyenként, de ez ma édeskevés egy sikerprogramhoz. A játékot egyébként nem egy ismeretlen csoport, hanem a 21st Century alkotta - azt hiszem sokaknak ismerősen cseng a név, főleg ha már akadt valaha flipper a kezükbe. Ugyanis a cég eddig szinte kizárólag a flippereiről volt híres (s egykoron mondhatni egyeduralkodó), s most megpróbáltak valami újat - bár ne tették volna.

A történetben egy újságíróť alakítunk (úgy látszik az újságírós játékoknak mindig van valami hibájuk), aki két feladatot is kap a főszerkesztőjétől (meg kell írnia az Urban Runner és a Synnergist leírást), s addig látni se akarja, amíg nem készül el mind a két művel. Még aznap, hogy felkeresné Victort, a város mecénását, akivel egy riportot kell készítenie, kap egy üzenetet egyik FBI-os barátjától, hogy a parkban találkozzanak, valami életbevágóan fontos ügyben. Ettől kezdve a kis firkász élete mérőben megváltozik, s nincs egy nyugodt perce sem.

A jövőben játszódó, enyhén futurisztikus és egyben nyomasztó hangulatú városban egy új drog üti fel a fejét, s váratlan eredményeket produkál. Fogyasztójuk első alkalom után függővé válik, s a negyedik-ötödik után egyszerűen elrohad. A városban egyéb érdekes dolgok is történnek: többek között rohamosan fogynak a hajléktalanok, Victor éttermében veszett lövöldözés tör ki, s egyik ügyfele, aki kémia anyagok szállításával foglakozik életét veszti. Egyszóval izgalmakban és rejtélyekben jócskán lesz része a játékosnak ebben a hagyományos point-and-click kalandjátékban. Egyedül a grafika és a kód ne lenne ilyen satnya. Ha valakinek esetleg fejtájást okozna a végigjátszás, nyugodtan ragadjon tollat. Itt lapul a fiókban a komplett megoldás.


A játékban akadnak kellemetlen helyzetek... Most is az a legjobb, ha eltűnsz az ablakon át.


Videóbejátszások vannak, de igen gyengére sikeredtek. Ha másért nem, a 4-5 képkocka/mp miatt.

synnergist Kiadja: 21st Cent.

PC: 486/33, 8MB RAM, VGA, CD, SB

69%

Rejtélyes haláleset a szaunában. Tony Marcost, Max kontaktját valaki meggyilkolta, mire Max, az újságíró odaér. Max pánikhangulatban, s ennek köszönhetően összekeveri a kabinkulcsokat... Marcos ruhájába öltözik, s pechére Marcos testőre észreveszi, s elkezdi üldözni. Menekülés ki a szaunából, fel a tetőkre, majd egy kietlen gyárban kötnek ki. Max elbújik egy teremben, a testőr pedig az ajtóban várja áldozatát.

Az akciók, akár a délutáni krimikben, kicsit már langyosak.

Krimibe illő képsorokkal, izgalmas jelenetekkel indul az Urban Runner. Nem csak egyszerű blue-boxban felvett beszélgetések és renderelt hátterekből állnak a mozi részek, tisztességgel felvett jelentekről van szó. Az első percekben tényleg úgy tűnt, valami nagyon meleg anyaghoz van szerencsém. Nem titkolom, régóta vártam már az Urban Runnerre, s a beharangozások alapján a legjobbakat vártam. Ez az intró erejéig rendjén is volt, de a játék sajnos egyre laposabb és laposabb, ahogy távolodunk az intro izgalmas képsoraitól. Fáradt, képtelen, olykor nevetséges kalandelemek, erőltetett sztorifűzés jellemzi nem egy helyen a 4 CD-n elterpeszkedő programot. Az intrón kívül nincs igazán látványos jelenet, ráadásul a legtöbb színész játéka igen gyatra. Ami pedig borzasztóan zavaró: az egész játék alatt narrátor beszél, s a filmen szereplőknek csak a szája mozog, hangjukat nem halljuk - helyettük is a narrátor darálja a szöveget. Ez az intró képsorai alatt még egész jópofa volt, de a játék "interaktív" részeiben kifejezetten zavaró.

A film - mivel az egész játék egy nagy film, ami helyenként megáll, hogy Muriel Traims olykor felettébb logikus és értelmes kalandelemeihez is legyen szerencsénk - igazán szépre sikeredett, persze ennek ára is van: a Windows alatt futó program gépigényét egy gyors 486 és 4xCD, vagy Pentium 75 2xCD-vel elégíti ki.


A dagival nem könnyű elbánni. Nem véletlenül ragadt rá a "Radírozó" név.



A kezelés ismerős lehet a Coktel Vision játékokon felnőtt kalandoroknak: minden cselekvést a kurzorgombbal érhetünk el, s a képernyő tetejére mozgatva a nyilat megjelenik az inventory, a konfigurációs menü, és 3 joker, amikkel 3 segítséget kérhetünk játék alatt. Aki esetleg elakadna, nyugodtan ragadjon tollat, s írjon. Egyszóval egyszerű kezelés, helyenként primitív, máshol értelmetlen feladatok tarkítják a játékot. Műgyűjtőknek azért vétek kihagyni!

urban runner Kiadja: Sierra

PC: 486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB

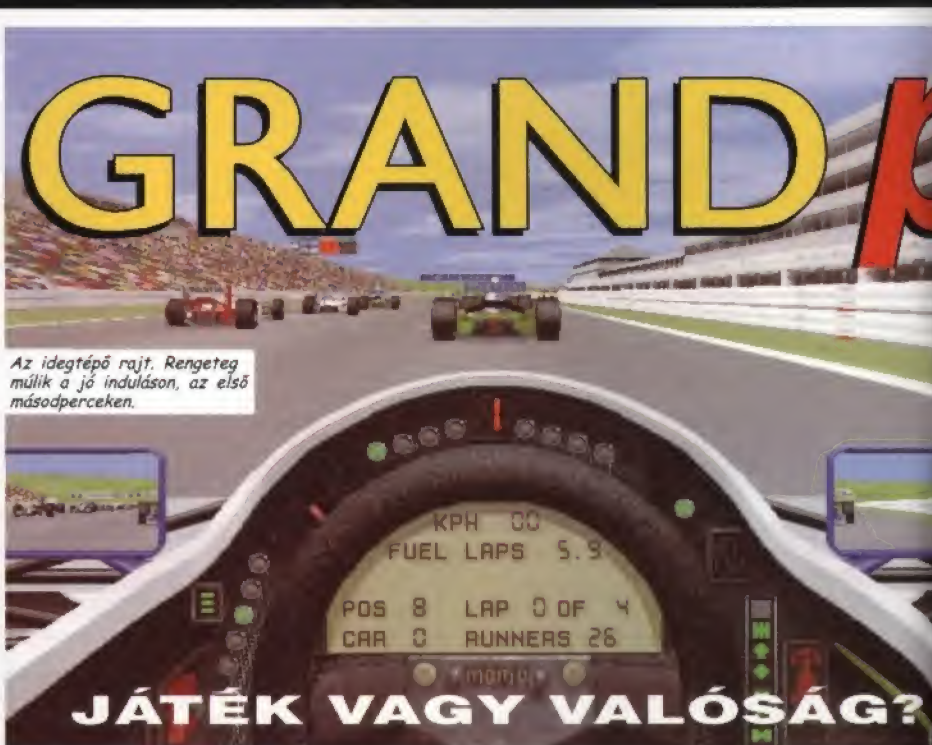
69%

Feszült figyelem és néma csend uralja a pályát. Minden szem a három kis lámpán nyugszik, s figyeli mikor vált pirosra, majd rövid idő múltán zöldre. A 600-700 lóerős motorok alvó oroszlánként nyugszanak a karosszériák burkában a földtől néhány centire. Egyszerre horkannak fel az autók motorjai, s repítik a versenyzőket, gyorsulnak velük első sebességben 150 km/h-ra 5 másodperc alatt. Nemcsak a motorok, az idegek játéka is egy Forma-1 verseny - minden kanyar előtt az utolsó pillanatban fékeznek a versenyzők, majd az optimális íven a lehető legnagyobb sebességgel veszik a kanyarokat, hogy onnan kiérkezve az egyenesekben a 300 km/h sebességet ostromolják. Több, mint két óra feszült figyelem, hibátlan vezetés, a maximum nyújtása.

o

A Forma-1-es versenyek valami hasonlót nyújthatnak. És mit nyújt a szimulátorairól eddig is oly híres Microprose remeke, a Formula One GRAND PRIX 2? Érzésre szinte ugyanezt. Éppen csak nem izzadsz bele az azbeszt ruhába, s nem szorítja a fejed a sisak. Minden mást hihetetlen élethűséggel ad vissza a szimulátor. Túlzás nélkül rányomhatjuk a bélyeget: az ezideig megjelent legjobb és legélethűbb F-1 szimuláció. A MicroProse saját bevallása szerint is a Grand Prix 2 kifejlesztése a részletes kidolgozottság és az élethűség terén újabb mérföldkő a cég történetében. Gondolom, sokan emlékeznek még az első részre: ezt mind a szoftveripar, mind pedig a játékosok a szimulációk netovábbjának tartották. A program olyan élethű volt, hogy a valódi versenyzők ezzel gyakorolták a futamokat. És most itt van valami, ami sokszorosan túlszárnyalja az elődöt... lássuk, mi az amiben felülmúlja a GP1-et?

o



Az idegtépő rajt. Rengeteg múlik a jó induláson, az első másodperceken.



A minőségre nem lehet panasz. Mintha TV-t néznénk.



Csúnya dolgok történhetnek, ha nem vigyázunk a sebességre vagy társainkra.


Vagy nyolc féle kocsira rögzített kamera szögéből vezethetünk.


A pályán a szaggatott vonal az ideális kanyarodási ívet jelzi. Ha tudjuk, érdemes követni.


Vigyázzunk a követési távolsággal. A hirtelen fékezések a guminkat hamar legyepálják.

- A valódi szezonnak megfelelő csapatok, versenyzők és szponzorok.
- A legmodernebb 3D-s álomautó.
- VGA-felbontású grafika, texture mapped vektorgrafika.
- Fantasztikus kivitelezés, bukások, bukfencek és kipörgések.
- Az 1994-es szezon szabályváltozásai.
- Elmentheted a forró meneteket, és bármely lehetséges kameraállásból újrajátszhatod.
- A teljes versenystratégia megtervezése.
- Új műszerfal.
- Új, tökéletesített, élethűbb hangeffektek.
- A lehetséges hibák széles skálája a hajtómű és kerékfelfüggesztésétől a gázpedál meghibásodásán át az elektromos vezérlés gondjaiig.
- Automata kerékfelfüggesztés beállítás és aljzat kopásmérés.
- Önbeállítások.
- Teljesítménygrafikonok.

o

A játékot kifejlesztő legendás programozó, Geoff Crammond ezúttal önmagát is felülmúlta, új mércét állítva a játékipar és a műfaj elé egyaránt. A játék az 1994-es bajnokságot vette alapul, és a Fuji TV-licencének köszönhetően az összes valódi csapatot, vezetőt, kocsit, motort, útvonalat, versenyszabályokat, a világon mindent úgy reprodukálja, ahogyan az a valóságban volt.

A látvány: A grafikusok és programozók arra törekedtek, hogy minden ízében perfekt megjelenítést produkáljanak.

prix 2



Remélem nincs panasz a kidolgozottságra: a kocsi minden porcikája megvan, sőt a pilóta fejmozgása is tökéletesen ki van dolgozva.



Veszélyes kettős kanyar vár bennünket kétszer is a Hungaroringen. Keményen vissza kell kapcsolni.



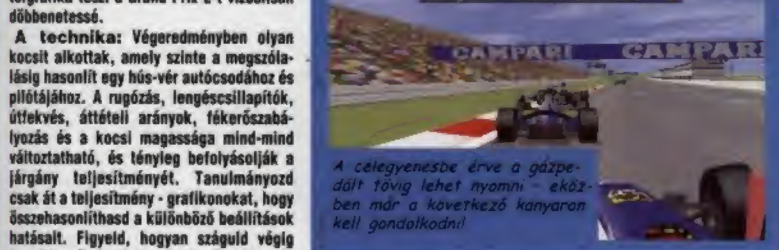
Igen látványos átvezető képek kísérik a pályán történő eseményeket!



Ez bizony elszállt...

3D-s, VGA-felbontású, texture mapped vektorgrafika teszi a Grand Prix 2-t vizuálisan döbbenetessé.

A technika: Végeredményben olyan kocsit alkottak, amely szinte a megszólalásig hasonlít egy hús-vér autócsodához és pilótájához. A rugózás, lengéscsillapítók, útfekvés, áttételi arányok, fékerőszabályozás és a kocsi magassága mind-mind változtatható, és tényleg befolyásolják a járgány teljesítményét. Tanulmányozd csak át a teljesítmény - grafikonokat, hogy összehasonlíthasd a különböző beállítások hatásait. Figyeld, hogyan száguld végig kocsid a pályán. Hajts rá a kerékvetőre, és győződj meg róla, hogy a fék megfelelően működik-e. Nézd, amint a napfény megcsillan a karosszérián. Meglátod, úgy érzed majd, mintha tényleg ott ülnél a kormánykerék mögött!



A célegyenesbe érve a gázpedált tövig lehet nyomni - eközben már a következő kanyaron kell gondolkodni!

A hangok: A játékhoz hangulatához illő zenék szólalnak meg a menük alatt, a játékban pedig döbbenetes, 16 bites, sztereó hanghatások segítenek a tájékozódásban.

Azt hiszem, mindent elmondtam a játék erényeiről, egy olyan versenyszimulációról, melyet egy tökéletességre törekvő csapat lelkes munkája fejlesztett ki. Hogy csalódni nem fogsz, arra mérget vehetsz!

O

A MicroProse által kifejlesztett Forma 1 Grand Prix 2 a teljes 1994-es szezon tökéletes szimulációja, amely a világszerte legjobban fogyó Forma 1 Grand Prix méltó folytatása. Egyúttal új mérföldkövet is jelent a versenyszimulációk történetében. Végső célod, hogy a Forma 1 tizenhat menete után megnyerd a bajnokságot, és segítsd csapatodat a konstruktőrök bajnoksága megnyerésében. A készítők úgy vélték, kissé rázós volna a legmagasabb nehézségi fokozatban győznöd, ezért a kevésbé tapasztalt játékosok számára 5 fokozatot iktattak a játékba 7 különböző vezetői segédeszközzel (ideális ív, automata váltó, csúszásgátló, sérthetetlenség, kipörgés-visszaállító, ajánlott sebesség, automata fék), melyek segítségével könnyedén száguldozhatsz a nehezebb pályaszakaszokon. Beállíthatod a többi versenyző vezetői teljesítményét is. Megnyerheted ugyan a bajnokságot a legalacsonyabb nehézségi fokozaton is, mégis, csak a legmagasabb szint teljesítése után kapod meg a végső elismerést.

A programhoz sokak örömére az 576 Kbyte kiadásában MAGYAR NYELVŰ, 190 oldalas kézikönyv készült, így nem lehet gond a program kezelése az idegen nyelveket nem beszélőknek sem. A kézikönyv részletesen tárgyalja a versenyről, irányításról, beállításról való tudnivalót. Részletesen kitér az egyes pályák stratégiájára, a teljesítményelemzésre, grafikonok értelmezésére, a felsőfokú beállításokra és azok hatásaira. Ennek tükrében mindenki számára világos, miért nem fecséreltem a helyet a kezelés ismertetésére, s inkább a program erényeit ecseteltem (akinek nem eredeti, az vessen magára!).



Érdekes kameraállás. Vezetni így lehetetlen, de jól nyomon követhető mi történik mögöttünk.

F1GP2 Kiadja: Microprose



486/66
8MB RAM
SVGA,
2XCD,
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Egy minden szempontból tökéletes szimuláció. És még a gépigénye is OK.

99%

AFTERLIFE

MEGELEVENEDIK DANTE ISTENI SZÍNJÁTÉKA!

"Történjen már végre valami (a SIM-ekkel), különben megőrülök!" Akár a Cherry Coke-tól is kölcsönözhette volna a Lucasarts az Afterlife reklámszlogenjét, mert az tökéletesen illene rá. Eddig ugyanis azt szokhattuk meg, hogy "istenként" valamilyen város, sziget, épület, ritka esetben egy hangyaboly felett vehettük át az irányítást. Kivétel lehet talán (alapötlete és bonyolultsága alapján) a SIM LIFE, melyben végre szinte valóban teremtőként formálhattuk egy bolygó flóráját és faunáját. Nos, most is erről van szó, egy kis csavarral: **nem a teremtés és az élők irányítása lesz a feladatunk, hanem éppenhogy a halottaké, vagyis azok lelkeié.** Feladatunk nem más lesz, mint a kicsi, Föld-szerű bolygóról "érkező" lelkek részére megfelelő büntetések illetve jutalmak építése a Pokolban és a Mennyországban, mindez igen humoros, ironikus környezetben, kommentárokkal. Első hallásra ez egy kicsit meghökkentőnek hathat, lássuk tehát sorban, mi is lesz a teendők.



Segítőink még egy ilyen kicsi túlvilágban is találnak kivetnivalót.

MINDENEKELŐTT VÉGY EGY ALVILÁGOT...

Kezdéskor a csupasz Alvilágot látjuk lebegni a bolygó felett és alatt. Nincs rajtuk semmi, csak néhány szikla, folyó és Karma Portál Horgony. Ezeket most hanyagoljuk, de elég annyi előre, hogy a "városok" közelében legyen sok szikla és néhány Horgony, mert kelleni fognak. Először építsünk egy kaput, amin a holtak lelkei beléphetnek a túlvilágba. Minden épületből kell egyébként építeni a Pokolba és a Mennybe is, mivel azok semmilyen épületet nem képesek közösen használni. Vezessünk gyorsan hozzá egy utat, hogy bekapcsoljuk a vérkeringésbe, majd később cselekedjünk hasonlóan minden épülettel. Az utat húzzuk egy Karma Portál Horgony közelébe, majd építsünk a KÖZELÉBE (ne közvetlenül mellé) egy Karma Állomás Horgonyt, majd ettől húzzunk egy Karma Vasutat a Portál Horgonyhoz. Azok a lelkek ugyanis, akik már elég időt töltöttek a túlvilágon, reinkarnálódni a Karma Portálokon keresztül fognak, amelyek a túlvilág két síkja között lebegnek, horgonyokkal rögzítve. Természetesen a Karma Vasútállomások is itt lebegnek, és a vonatok is itt közlekednek, a túlvilági síkokon csak azoknak árnyéka jelenik meg. Nos, eljött az ideje a hét főbűn, illetve erény zónáinak kialakítására. Ezeket a színes négyzetekkel húzhatjuk meg, amelyeken (a legközelebbi úttól maximum három kockányira) lassan megjelennek az érkező lelkeket elszállásoló épületek. Ahogy ezek lassan megtelnek, automatikusan tovább is fejlődnek, és egyre több lelket tudnak befogadni.

AZ IRÁNYÍTÁS ALAPKÖVEI

A Microview nagyítójával az épületekre kattintva leírásokat, képeket nézhetünk meg azokról, illetve beállíthatjuk azok egyensúlyát. A lelkek között ugyanis vannak "átmenetiek" és "állandóak", aszerint, hogy a túlvilágon csak egy vagy több bűn illetve erény épületeit látogatják-e meg. Nekik természetesen elfoglaltságot is kell biztosítani, ezt állíthatjuk be a Microview nagyítóval az épületekre kattintva. Egy listát hívhatunk itt elő, amelyen az épület adatai vannak felsorolva, úgymint lakossága, kapacitása, kihasználtsága, milyen hangulatú helyen van (az a "vibe", amelyet a környező épületek generálnak. A Pokolban az a jó, ha a környezetben igen rossz a hangulat, a Mennyben természetesen az ellentéte), érintkezik-e úttal, valamint milyen a "balance". A mérleg ikonra kattintva egy színes csíkot kapunk, amelyről leolvasható, hogy a lakosságban mekkora az állandók (sötétebb színnel jelölt szakasz) és az átmenetiek száma, aránya. A felette levő kis pöcökkel nekünk kell beállítanunk a megfelelő elfoglaltsági arányt, ami lehet agymunka az állandóknak (mivel nekik rengeteg idejük van gondolkodni, nem sietnek sehova), illetve izommunka az átmenetieknek, mivel ők nem maradnak sokáig. A helyes egyensúly akkor alakul ki, ha a beállított érték a számegyenesen a lakók arányának ellentéte (ha a lakók arányában több a sötét színnel jelölt állandó lakos, és az arány így jobbra tolódik, akkor kb. ugyanannyival toljuk a kis pöcköt balra, szükség esetén egészen a szélére).

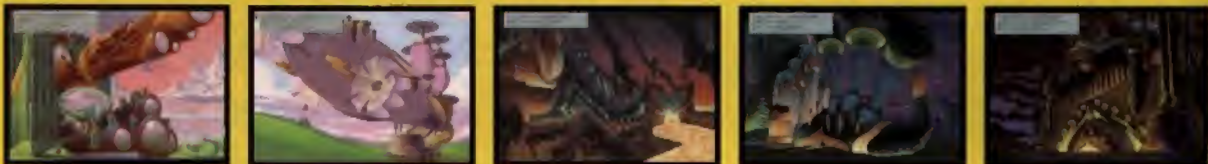
A Graphview ikon alatt előhívható kimutatásokból megtudhatjuk, hogy a bolygó la-

Ez tényleg katasztrófa: megfagyott a pokol!



Íme a Pokol, kevés férőhellyel.

ÖRDÖGI TALÁLMÁNYOK



kosai (az élők) milyen vallási kaszthoz tartoznak. A négybetűs rövidítésekből (és ezek összetételeiből) kiolvasható, hogy mekkora a hívők, nem hívők, csak egy túlvilágban vagy mindkettőben hívők, reinkarnációban hívők, állandó túlvilági vándorlásban vagy letelepedésben hívők aránya, ami igen bonyolult, és szinte teljesen felesleges, mert bár ezeket az értékeket a bolygólakók közé helyezett filozófusokkal változtathatjuk majd, de ez költséges és nem túl eredményes. Szintén itt olvashatunk az egyes zónák kihasználtságáról, eddigi ténykedésünkről, non-profit épületeink telítettségéről, munkásainkról (mennyi az importált munkás, mennyien járnak munkába és laknak itt), illetve az alul szereplő kétjegyű szám azt is jelzi, hogy milyen a képzettségük, ami a kiképzőkbe jelentkező szakmunkástanulók válogatás nélküli felvételével romlik. Itt nézhetjük meg a könyvelést is. Az itt látható "elveszett lelkek" (akikért pénzlevonás jár) azok, akiknek nem jutott hely a szükséges épületekben, vagy azok, akik olyan bűnökkel vagy erényekkel érkeztek, amelynek nincsen zónája (mert nem építettünk), vagy esetleg azok, akik már nem fértek fel a Karma Vonatra.

A Soulview ponttal egy lelket kiválaszthatunk a sok közül, és elolvashatjuk bűneit, megnézhetjük igen étvágygerjesztő arcképét, valamint az ÚT ikonra kattintva nyomon is követhetjük mozgását. Sajnos, teljesen véletlenszerű a lélek kiválasztása (mivel idővel milliárdnyian is lehetnek), és mozgása követésének sincs semmi értelme.



Figyelem! Kluk'taklát várják a hangosbemondónál!



A Pokol, ahogy azt Dante megálmodta.

súlyba hozást. Ez azonban nem tart sokáig, és egyes épületeknél éppen a szükséges ellentétet állíthatja be (ha annak az épületnek a lakossága esetleg teljesen eltért a nagy átlagtól). A LOCK ikonnal (szintén zónánként) megfagyaszthatjuk az épületek fejlődését, tehát azok nem fognak visszafejlődni, ha a lakosság száma esetleg annyira lecsökkenne, hogy azt indokolná.

A Mapview pont alatt a két sík térképét nézhetjük meg, különböző tényezők szerint. Egyrészt az épületek fölé húzhatunk egy olyan színskálát, amely azt mutatja, hol mennyi állandó illetve átmeneti lélek lakozik. A következő a létesítmények eredményességét mutatja, tehát azt, hogy hol kell állítanunk az egyensúlyon. Az egyik legfontosabb a következő, mely a "vibe" állapotokat mutatja be, tehát azt, hogy hol milyen az alaphangulat. Dolgunk megkönnyítésére szerencsére a programozók a Pokolban és a Mennyben is a legkedvezőbb helyeket zölddel, a kedvezőtleneket pirossal mutatják (ne felejtsük el ugyanis, hogy a Pokolban a rossz közérzet a kívánatos). A kedvező légkör elősegíti az ott elhelyezkedő épületek fejlődését. A következő színskála az épületek kapacitását jelzi, majd megtekinthetjük a zónák elhelyezkedését, az utak kihasználtságát, a Karma épületeket, végül pedig az "Ad Infinitum" energiaáramlást, ami szintén az épületek fejlődését segíti elő, és amelyet a sziklák lecsapolásával nyerhetünk a kellő épületek elhelyezésével.

A nyilak között látható bolygóra kattintva az élők közé léphetünk, és többek között **vallásukat, bűneiket és technikai fejlettségüket** birizgálhatjuk meg egy-egy próféta, filozófus vagy tudós lebocsátásával, aki tanait lassan az egész Földön elterjeszti. A technikai fejlettségtől függ az egyes területek maximális lakossága. Óvatosan bánjunk azonban ezzel az eszközzel, mert egyrészt drága, másrészt az emberek hajlamosak a technikai fejlettséget egymás ellen fordítani, és az emberiséget teljes mértékben elpusztítani egy atomháborúban.

Néhány tippet még a végére: soha ne felejtsük el, hol vagyunk. A két túlvilági sík ugyanis természetesen egymás ellentéte, tehát ami jó az egyik helyen, az káros a másikon. Ilyen tényezők: a "vibe", az utak hossza (hadd sétáljanak csak a bűnös lelkek a Pokolban!), az épületek egymáshoz viszonyított helyzete (a jó lelkeknek, valamint az épületek fejlődése szempontjából is hasznos, ha a Mennyben a zónák közel vannak egymáshoz). A kapun áthaladó lelkek után kapott pénz annak arányában nő, hogy az épületeink hány lélek befogadására képesek, tehát milyen fejlettek. Egy épület akkor fejlett, ha nő az alapterülete (maximum 3x3 négyzet), és több százezer lelket képes falai között fogadni. Vigyázzunk, hogy ne legyenek felesleges munkásaink, mert ők az ellentétes túlvilági síkba szökve rombolni kezdenek. Végül: ha a legfelső sorban (ahol a játékidő sebességét, előregyártott küldetéseket, oktatófilmet, valamint hasonlókat állíthatunk be) kikapcsoljuk a "természeti" csapásokat, a lelkek után kapott pénz lecsökken.

JELMAGYARÁZAT

1. Az irányításunk alatt eltelt idő.
2. Jelenlegi bankszámlánk. Ha piros, pénzünk fogy.
3. A jelenleg bekapcsolt megfigyelő rendszer (pl: Soulview)
4. A zónák fontossági sorrendje
5. A zónák kijelölésére szolgáló gombok. A sokszínű billentyűvel kevésbé hatékony, de mindenféle lélek befogadására alkalmas épületeket építhetünk.
6. Többféle kapacitású kapu, amelyen a lelkek a túlvilágra léphetnek.
7. Sima gyalogút.
8. Karma Állomás horgonyának kijelölése.
9. Karma Vasút kijelölése (a Karma Állomás Horgony és a Karma Portál Horgony közé kell kijelölni)
10. Tópiák építése a munkásaink elszállásolására.
11. Kiképző telep építése.
12. Kikötő, ha a lelkeket át akarjuk szállítani egy folyón. Mindkét partra kell egy.
13. Sziklacsapoló szifonokat és bankokat építhetünk, amelyekből összesen 24-szer vehetünk fel pénzt, a bank nagyságától függő összegben.
14. Bizonyos lélekszám után kapott ajándéképületek, melyek mindegyke javítja a "vibe"-ot, és megvéd egyfajta természeti csapástól. Nem kell úthoz csatlakozniuk!
15. Ha a lelkek száma eléri az egymilliárdot, vehetünk ilyen épületet, mely mindenféle költség nélkül ellátja a milliárd lelket, gondoskodva a reinkarnációról is.
16. Az elveszett lelkeket egy időre elszállásolhatjuk ezekben a bárokban, amíg csak el nem fogy a sör. Ekkor az épület felrobban, a lelkek kiözönlenek.
17. Egy terület lebontása.
18. A Túlvilág négy égtáj felől.
19. A bolygón végezhetünk beavatkozásokat az élők között.
20. Nagyítás és kicsinyítés.
21. Graphview.
22. Soulview.
23. Macro Manager.
24. Mapview.
25. A tippeket adó, minket segítő angyal és ördög hívható elő, kérdezhető meg.
26. Micro Manager.
27. A zónák épületeinek kikapcsolása a Pokolban.
28. Ugyanez a Mennyben.
29. Karma épületek megjelenítésének kikapcsolása.
30. A tájékozódást segítő hálózat kikapcsolása.
31. A Túlvilág lélekszáma (a K betű ezres szorzót jelöli)
32. Az adott évben elveszett lelkek száma.
33. A bolygó lakóinak száma.
34. A kapukon belépő lelkek után kapott "fejpénz", a bankokon kívüli egyetlen bevételi forrásunk.



A Macromanager egy kicsit megkönnyíti a dolgunkat. Itt ugyanis az általunk kiválasztott erény-bűn-zónák átlagos lakossága alapján a géppel végeztethetjük el az előbb már leírt egyen-

afterlife
Kiadja: Lucasarts
PC. 8MB RAM, SVGA, CD, 486/100

88%

TÖBB MINT 300 ÚJ SZINT A DUKE NUKEMHEZ!

NUKE IT

A **Duke Nukem** rajongókat bizonyára lázba hozta a bombahír, miszerint újabb 300 pályán küzdhetik át magukat a **Nuke It**-ben. Nos, az ezüstkorong immár meg is érkezett a napfényes Californiából, ám a "detonáció" sajnos elmaradt. Nézzük ugyanis, hogy miről van szó!

Az amerikai cég nem csinált mást, mint - az Interneten böngészve - összegyűjtötte egy csokorba az összes fellelhető pályát, amit kezdők és profik a **Duke Nukem saját pálya-editorával készítettek.** Ennek eredményeképp a több mint 300 pályáról szóló reklámszöveg egy kicsit csalóka, hiszen el lehet képzelni, milyen "bonyolult" egy kezdő tizenéves srác három óra alatt elkészült pályája. Aztán ott van néhány szint, amit csak az editor kezeléséhez készítettek útmutatóként, olyanokat, mint hogy egy folyosón mindössze négyöt betörhető üveget találhatunk. Ezek persze játékra alkalmatlanok.

Mindezek ellenére azonban elkeseredni nem kell, a pályák fele - ami azért még így is elég tetemes mennyiség - ötletesen kidolgozott, izgalmas, s nem egy közülük igen csak elgondolkodtató. (No persze csak akkor, ha nem csalunk.) A szintek nagy része egyébként kifejezetten a többjátékos Death Match-hez készült, így ezek egyedül nekifogva - szörnyek hiányában - persze nem annyira élvezetesek.

AZ INSTALLÁLÁS

Immár tapasztalatból tudjuk, hogy a pályák installálása nem egészen megy mindenkinek zökkenőmentesen. A CD-n ugyanis sajnos semmiféle install file-t nem találhatunk, ezért akik nem értik az angol nyelvű útmutatót, gyakran gondban vannak. Mindenek előtt egy dolgot előre le kell szögeznünk: **a pályák csak a teljes verziójú Duke Nukemmel használhatók**, tehát a Shareware változattal NEM! A készítők a pályákat több könyvtárba különítették el, ugyanis a DN setup programja maximum 40 felhasználói pályát tud kezelni. A dolgunk tehát nem egy nagy ördöngösség: ki kell választanunk a számunkra szimpatikus könyvtárat, onnan az összes map kiterjesztésű file-t átmásolni a Duke Nukem könyvtárába, majd a DN setupjában a **Select User Level** opcióval válogatnunk az új szintek közül. A kiválasztott pályát a **Save and launch DN3D** menüponttal indíthatjuk. Ha később újabb pályákat akarunk felpakolni, ne felejtsük el letörölni a régi map file-okat!



A bárban játszódó jelenetek a legnépszerűbbek a pályaalkotók körében.



A helikopter elég impresszív, csak kár, hogy "papírból" van.



Tobzódnak a táncosnők a discoklubban.

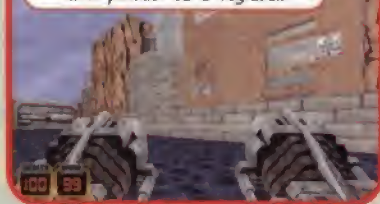


Ezúttal barátainkkal egy hokimeccsre is benevezhetünk.

AZ EXTRÁK

Noha a pályák 99%-a az eredeti grafikai elemek felhasználásával készült (vagyis új szörnyeket vagy tereptárgyakat nem fogunk találni), azért van néhány kivétel. Ezek könnyen felismerhetők arról, hogy ha csak simán próbáljuk betölteni őket, a képernyőn csak elmosódó tárgyakat fogunk látni. Ha ilyen pályával találkozunk, olvassunk bele a hozzá mellékelt .txt file-ba, ott megtalálhatjuk, melyik texture borításokat tartalmazó file-t kell hozzá bemásolni, s hogy azt esetleg mivé kell átnevezni. Néhány pályához zenét is komponáltak (midi file-ok formájában), ezekhez a használati útmutatót szintén az adott pályához mellékelt szövegfile-ban találhatjuk.

A CD-n az említetteken kívül még fellelhető az összes csalás a Duke Nukemhez, valamint néhány wallpaper (a játékból lopott képek) a Windowshoz. Összességében tehát a Duke Nukem megszállottaknak a Nuke It mindenképp beszerzendő, ám aki új fegyverekre vagy egyéb újdonságokra számít, az inkább hagyja ki.



Ha találunk is új grafikai elemet, az sem valami nagy szám, mint például ez a téglafal.



Kellemes hangulatú színpad.

nuke it	Kiadja: CrystalVision
PC: 486DX, 8MB RAM, VGA, CD, SB	
80%	

THE GENE MACHINE

GÉNSEBÉSZET VIKTÓRIA KIRÁLYNŐ IDEJÉN?!

KELLEMES KÉPFOLT A RAY-TRACE RENDERELT JÁTÉKOK KÖZÖTT!

Igen, igen az alcím nem hazudik: létezik még kézzel rajzolt kalandjáték! Nem tudom, ki hogy van vele, de ezen az "elrenderelsietett" (azt a kutyafáját micsoda magyar fogalom!) játékpiacon igazi unikumnak számít egy kézzel rajzolt játék. Szerintem közelebb áll az emberhez, jobban érezni, hogy emberek készítették embereknek. Igaz becsöppennek ray-trace átvezető képek, de nagyon kevés, s azok is inkább rajznak hatnak. Egyszóval egy klassz SVGA-s Divide by Zero (Beneath a steel sky, Guilty, Innocent until caught stb.) kalandjátékkal van dolgunk. Kellemes zenék, beszélő szereplők - ahogy az ma lenni szokott. A kezelésről röviden: a képernyő aljára mozgatva a kurzort megjelenik a tárgylista és Pier, a főhős feje, melyre ha rákattintunk az opciós menüsor jelentkezik be, ahol rendre a következőket található: pontszám, mentés, töltés, hang-opciók (zene, hanghatások, beszéd és ezek hangereje), feliratozás, játék irányítása (egér vagy joy) és sebessége, kilépés, visszalépés az előző menübe. Egy tárgyat kiválasztva a vele végezhető cselekvések ikonjait láthatjuk, pl.: megnézni, átkutatni, elhelyezni valahová stb. A rajzos ikonoknak köszönhetően néhány perc alatt bárki beletanul a kezelésbe.


Fura fiú ez a Pier: az egyik szépleánytól elkéri a fényképezőgépét, majd se szó, se beszéd, lelép.


Akadnak még kézzel rajzolt kalandjátékok. És nem is akármilyenek!

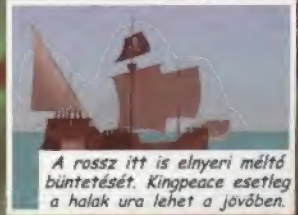
A TÖRTÉNET EGY BESZÉLŐ MACSKA UTAZÁSÁVAL KEZDŐDIK...

aki felkeresi Piert, a híres angol arisztokrata utazó-kalandort. Amint ez a szuper-intelligens macsek megtalálja Pier házát, a kép vált Pierre és szolgájára, Mossopra, akik most érkeznek meg Londonba egy viszontagságos amerikai körútról. Amint leszállnak a vonatról, a játékos kapja kézbe Pier irányítását. Először is hagyjuk el az állomást, s szálljunk kocsira. Otthonunkban a macsek fogad, aki Dr. Dinsey-ről és annak szigetéről mesél. Állítólag a doktor feltalált egy gépezetet, amivel két élőlényből egyet kreál. Így készült ő is egy macska és egy ember keverékeként, s mint a 17. alany, a neve az lett: 17. Ami igazából ideűzte a macsekot, az a doktor ördögi terve: ugyanis egy szörnysereget akar kreálni a gépével, s leigázni a Földet. A sziget pontos helyét nem tudja, s valószínű nincs is a térképen - de egyvalaki ismeri a szigetet: Nematode kapitány. A hosszan tartó beszélgetés után vizsgáljuk át háromszor az erszényünket, amiből némi pénz, névjegykártya és egy klubkártya kerül elő. Vegyük fel az asztalkáról a szivartokot, a kanapéról a tegnapi újságot, az előszobából a levelet, Mossop szobájából a whisky-t és a hashajtót. A szobánkból vegyük fel a kis kulcsot, majd irány a dolgozó szoba: itt nyissuk ki a fiókot a kulccsal, és vegyük ki belőle a ház papírjait. Az asztalról vegyük fel a szobrocskát, majd bontsuk ki a levelet: Mirabella, szerelmünk (?) levele, aki nagyon hiányolja már társaságunkat (és főleg erszényünket). A klubkártyáról olvassuk le klub címét, majd kerekedjünk fel, s menjünk oda. Bent az épületben vegyük fel a kis asztalkáról a szelencét, majd menjünk be a belső terembe, ahol Earl minigolfozik. Beszélgessünk el vele, mire erősen lekezel, s csak arra méltat, hogy hozzuk be neki a borát. Menjünk ki az előszobába, a pincér tálcáján lévő borba tegyünk némi hashajtót, majd szóljunk a pincérnek, hogy rendelése van. Earl a hashajtótól elviharzik, mi pedig felvehetjük a földről névjegykártyáját. A klub tagjaival kössünk egy fogadást, amiből Kingpeace megjelenésével vereseny lesz - a verseny tárgya: ki tud hamarabb elhajózni a Dinsey szigetre.


Kannibáléknál áll a bál: Mossop lesz a következő ínyenc falat.


Sajátos Atlantisz feldolgozással is találkozunk a játékban. Indy forog a sírjában (ha ugyan meghalt).

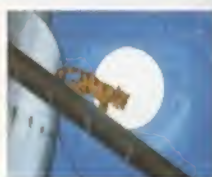
Nézzünk el a Buckingham palotába, ahová az imént szerzett névjeggyel beengednek, s Viktória királynőtől két dolgot is szerezhetünk: egy hajózási menlevelet a blokád idejére, és egy ajánlólevelet. Ezután menjünk el Mirabella, menyasszonyunk házához, s vegyük fel az út mellől a macskagyökeret, és menjünk be a kertbe, s beszélgessünk el Mirabellával. Egy fimon teát óhajt, úgyhogy menjünk be a házba, s kérjük meg Gertrúdot, hogy készítsen egyet. Legközelebb, amikor belépünk ide az asztalon vár egy tálcán a tea (hidegen) és egy aprósütemény. Nyissuk ki a szivartartót, s tegyük bele a süteményt, a teát pedig vegyük magunkhoz.


A rossz itt is elnyeri méltó büntetését. Kingpeace esetleg a halak ura lehet a jövőben.

Nézzünk haza, s adjuk oda 17-nek a macskagyökeret, aki elkábul tőle, s így elvehetjük az egerét. Az állomáson vegyünk egy sportújságot, olvassuk el, majd nézzünk el a klubba, ahol a nagyokosokkal egy fogadást kötünk egy sporteredményre. A fogadás tárgya: az egyik nagyokos hajója, részünkről pedig a házunk papírjai. Mossoptól kérdezzük meg, hol lehet embereket szerezni a hajóra, mire Whitechapel egyik eldugott lebuját ajánlja. Nézzünk el ide, s mielőtt beleolvadnánk a barátságos kocsmai hangulatba, nézzünk el a szomszéd bordélyházba. A Madame Viktória királynő ajánlóleveléért hajlandó felengedni szobára. Piernek

EGY MACSKA ÉS EGY EMBER KERESZTEZÉSÉVEL GENETIKAI CSODAMACSKA SZÜLETETT: TUD OLVASNI, ÚSZNI, BESZÉLNI, DE AZ EGERET SE VETI MEG, S ELŐSZERETTEL HEVERÉSZIK A DÍVÁNYOKON. MÉLLESLEG RÁJÖN, HOGY DINSEY ÉLŐLÉNY KERESZTEZŐ MASINÁJA NEM SOK JÓVAL KECSEGTET: MEGSZÖKIK, S FELKERESI PIERT LONDONBAN, AKI HÍRES UTAZÓ ÉS KALANDOR. A JÁTÉKBAN MI ALAKÍTJUK PIERT, AZ ARISZTOKRATÁT, AKI AMERIKÁBÓL HAZATÉRVE TALÁLKOZIK OTTHONÁBAN AZ IMÉNT EMLEGETETT MACSKÁVAL. ÉS PERSZE NÉMI NYAGGATÁS ÉS NYÁVOGÁS UTÁN ÚTRA KEL A TITOKZATOS SZIGET FELÉ.







érdekes elképzelése lehet az ilyen helyekről, mert csupán csak beszélgetni hajlandó a hölggyel, s egy kegyes hazugsággal elcsalja a fényképezőgépét a hölgynek. A fényképezőgép birtokában hagyjuk el a bűnös helyet, s lépjük át a kocsma feloldozó küszöbét. Bent egy munkás panaszkodik, hogy nem tud enni, mert tiszta kosz az arca - ajánljuk fel hófehér zsebkendőnket, ami ezután tiszta olaj lesz.

Nézzünk el Mirabellához, és zsírozzuk össze a teáscsészét a kendővel, majd adjuk oda neki. Már csak az egér látvány hiányzik, s a csészével együtt az eljegyzési gyűrű is lerepül a kezéről. Vegyük fel a gyűrűt, majd irány Whitechapel, a kocsma hátsó helyisége. Itt egy hamisító dolgozik, aki a gyűrűért a két újságunkból készít egy hamisat, amin a nekünk kedvező sporteredmény szerepel. Vigyük el a klubba az újságot, mire kénytelenek elismerni győzelmünket, s a hajót rendelkezésünkre bocsátják. Nézzünk el az akadémiára, ahová a kis szobor bemutatása után engednek csak be - így hiszi el a kurátor rólunk, hogy gyűjtők, műértők vagyunk. Bent az analitikusok és egy fizikus professzor vitájába csöppenünk, aki azt bizonygatja, hogy az analitikusoknak nincs jövőjük, csak az ő kutatásainak, s a már elkészült űrhajóját hozza fel példára, amibe nem talált még társpilótát. A vita után tegyünk el egy lyukkártyát az analitikosok számítógépe mellől, majd vigyük haza, s kódoljuk át a macskával. Az új kártya nagy galibát okoz, s a gép felrobban. A professzor megköszöni ezt nekünk, s meghív egy kis holdutazásra. Nézzünk el hozzá, s teljesítsük három kérését: keressük meg a laborban a vitriolt, a távirányítót, majd menjünk el a kocsmába, s kérjünk egy adag kaját. Csak úgy hajlandóak kaját adni nekünk, ha megisszuk a dolgozó emberek itókáját, valami méregerős szeszt. Igyuk meg, majd kapjuk magunkhoz a csomagot, s adjuk át a professzornak. Mielőtt útra kelnénk, nézzünk ki a kikötőbe, s beszélgessünk el a kikötőmesterrel, akitől Nematode kapitányról hallhatunk, s többek között az Atlantiszról is, melynek térképét egy vén tengerész lerajzolta valaha, de nem tudja hol lehet a térkép, csak arra emlékszik, hogy egy párducarcra hasonlít, s a szem az ominózus sziget. Kihajózni addig nem enged, amíg nem adunk neki a sütemény-szivarból, s elmeséljük, egy olyan szigetre tarunk, ahonnan ilyen szivarokat lehet beszerezni. Egyelőre ne hajózzunk ki, hanem irány a labor.


Piert jegyese már nem is foglalkoztatja nagyon - sokkal inkább az eljegyzési gyémántgyűrű, melyre égető szüksége van.


Nematode kapitány víz alatti kunyhójába még egy orgona is elfért. Kire is emlékeztet ez a figura.

Öntsük bele a szelencébe a whiskyt, hisz szükség lesz villanóporra a fényképezéshez. Mondjuk el a professzornak, hogy mi célból repülünk vele (természetesen fényképezni akarunk), majd irány a rakéta. A start jól sikerül, de a túlsúly miatt rossz pályára állunk, s elkerüljük a Holdat. Vegyük magunkhoz a kalapácsot, az ásót, az űrruhát és törjünk le egy csődarabot a kalapáccsal. Vessünk egy pillantást a fejünk felett lévő kapcsolókra, s állítsuk a két szélsőt 2-vel a fenti állás alá, a középsőt egy állása a két szélső alá, majd tegyük be peceknek a fémrudat, hogy ne mozduljanak el. Miután landoltunk, szálljunk ki, s a barlangba irányítsuk Robert robotot, egész addig, amíg az álló követ le nem dönti, s mi azon, mint egy hídon nem tudunk átjutni a szomszédos barlangba. Itt ássunk ki egy kőzetmintát, majd menjünk vissza az űrhajóhoz, s állítsuk fel a kamerát, s készítsünk egy felvételt a Földről, párduc szeméről. A gép felrobban, mi pedig térjünk vissza a hajóba. Egész elfelejtettem: a professzor mániája, hogy a hold sajtból van, s ő ebből fog meggazdagodni. Át is ad egy akármit, amivel "sajtmintát" készíthetünk az imént kiásott kőzetből. Az eredmény foszfát, ami meggyőzi a professzort. Már csak egy baj van: nincs elég levegő. Öntsük a vitriolt a foszfátra, mire a reakció oxigént termel, s mi nyugodtan hazatérhetünk.


Íme London barátságtalan utcái.

A SIKERES LANDOLÁS UTÁN IRÁNY A KIKÖTŐ!

Szálljunk hajóra, s beszélgessünk el a kapitánnyal. Miután kihajóztunk, mondjuk meg neki, kit keresünk (Nematode-ot), s adjuk át a világtérképünket (még a kikötőparancsnoktól kaptuk). A kapitány utoljára a jéghegyeknél látta, így arra vesszük az irányt. A hajón gyűjtsük be a horgot, a dudát, a süntüskét, a kazánházban a csavarhúzót és az olajozót. A mérőórába helyezzük is be a tüskét, s kifelé jövet olajozzuk be az emelőt. A raktérben csavarozzuk ki az ablakot, s vigyük a emelő alatti lyukhoz, s


Készületek a holdra szálláshoz. Hozzuk el a professzornak amit kér, s uccu neki: irány a hold.



Íme a menekülés útja Dinsey szigetéről.



Elegánsan és angolosan.

helyezzük rá. Az emelőt forgassuk el a horog segítségével, majd beszéljünk a matrózhoz, aki egy jókorát köp, s köpet - miután az emelővel találkozik - az üvegen landol. A hajó ekkor már jó ideje áll - a kapitány elmondja, hogy ócska a motor, s már megint bedöglött. Nézzük meg a mérőórát a kazánházban, majd rögzítsük az alatta lévő tekerőt a köpettel. A raktérben az egyik cső szivárog, ehhez a zászlót kell magunkhoz venni - egyedül nem fog sikerülni, szükség lesz Mossop segítségére is. A betömött lyuk után nézzük ismét meg az órát, majd a dudával élesszük fel a tüzet.

Következő állomás a jéghegy, ahol Nematode tengeralattjáróját találjuk. Szálljunk be, majd mint foglyok tűrjük a sorsunkat. Nematode-dal elbeszélgetve, megtudjuk, hogy évek óta Atlantiszt keresi, felajánlja, ha megmondjuk miért keresi, akkor elenged. Víz alatti bázisára érkezve menjünk be az orgona terembe, s játszunk valamit, mire egy csomag levél hullik ki az egyik sípból. A hálószobából hozzuk el a búvárruhát, majd olvassuk el a leveleket, melyek egy sellőnek szólnak, aki Atlantiszban él, s Nematode egyszer látta... Menjünk vissza a kapitányhoz, mondjuk el neki, hogy miért keresi az Atlantiszt, mire teljesen lázba jön, hogy mi már biztos jártunk ott, hogyha erre rájöttünk. Ha ott nem is voltunk, de a helyét tudjuk, s meg is mutatjuk, ha cserébe ő elvezet Dinsey szigetére. Az alku áll, irány ismét a jéghegy, majd onnan a párducszem-térkép alapján Scott kapitány elvisz a szigetre.



Átkelvén a szoroson. Mellesleg az animáció se gyenge.



Íme, így nézett ki egy Viktória korabeli űrhajó.

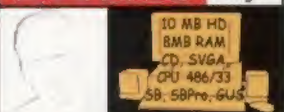
A SZIGETEN...

Vegyünk magunkhoz egy követ, az erdőből indát, s a tó partjáról vörös bogyókat. Mossopot elkapják a helyi kannibálok, s eszük ágába sincs elengedni. Ám a törzsfő ismer egy barlangot a szigeten, ami valahová vezet, de eddig mindenki meghalt, aki oda betette a lábát. A kőből, indából és piros bogyókból csináljunk egy ajándékot, aminek fejébe a törzsfő mellénk ad egy kísérőt, aki megmutatja a barlang bejáratát. Bent vegyük ki a csontváz kezéből a kardot, s vágjuk el a lajhárok indáját, s vegyük magunkhoz a lepottyant lajhárt. A kis állatot helyezzük a barlang elején lévő talapzatra, hogy kikapcsolja a védőrendszert. A következő teremben láva állja az utunkat - nézzük meg a plafonon lévő nyílást, majd menjünk el a tóhoz - ha minden igaz, a tó pont a láva felett van. Vegyük fel a búvárruhát, ússzunk le, s húzzuk ki a tó dugóját - az eredmény nem marad el. Átsétálva a kihűlt láván egy kristályokkal teli terembe jutunk, ahol vegyük el a kék kristályt, s jegyezzük meg, melyik betűhöz milyen szín tartozik. Menjünk tovább, s a liftet olajozzuk be, s a városban nézzünk be a trónterembe, vegyük magunkhoz a kristályokat, s az arénából csenjük el a cukorkát. A kristályos terem előttiben helyezzük el megfelelő sorrendbe a kristályokat, mire megnyílik Atlantisz víz alatti kapuja, s Nematode be tud hajózni. Nagyon elkeseredik, hogy nem lel itt senkit, főleg sellőlányokat hiányolja, de a számunkra oly szükséges térképet azért megkapjuk tőle. A törzsfő a cukorkáért átengedi Mossopot, csak azt nem tudja, mit fognak enni a harci kutyáik...

SZÁLLJUNK HAJÓRA...

s a térkép alapján evickéljünk át a szoroson, ahol nagy meglepetésben lesz részünk: Kingpeace! Kiderül, megelőzött bennünket, sőt szövetkezett is az ördögi Dinsey-vel. Így most rabok vagyunk, s nem sokkal később egy ketrecbe zárva találjuk magunkat Dinsey szigetén Mossoppal egyetemben - mint kísérleti személyek. Az egyik ketrecben egy csáp lapul, akihez érdemes néhány szót intézni, igaz egyelőre válaszra se méltat. Használjuk ki az őr butaságát, s tanítsuk meg futni. Állítsuk olyan hátra, amennyire csak lehet, mire csáp-barátunk elkapja, s kitekeri a nyakát. Mellesleg a ketrecünk lakatját is letépi. Ami most jön, az már a végjáték: lépjünk be Dinsey laboratóriumába, vegyünk magunkhoz egy lényjelző rakétát, s dobjuk a gépezete mögé. Ezután állítsuk át a kapcsolót fordítottra, azaz ne két lény egyesítésére, hanem egy lényből kettő gyártására. Egy ravasz fordulattal Dinseyt rávehetjük, hogy álljon a platformra, majd Mossoppal kapcsoltassuk be a gépet. A büntetés méltó lesz. Már csak néhány pórul járt állatka kiszabadítása és a záró képsorok végignézése van hátra. Persze mindenki elnyeri méltó büntetését vagy jutalmát...

the gene machine — Kiadja: Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minden megvan egy remek kalandjátékhoz. És az eredmény? Egy remek kalandjáték!

86%

ÚJ SZEREPLŐK, ÚJ HELYSZÍNEK!

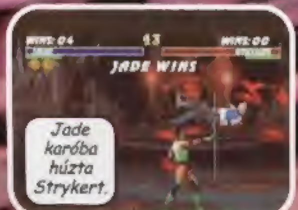
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

A játéktermekbe már több hónapja megérkezett a várva várt **Ultimate MK3**, ami persze egy újabb Mortal őrületet indított be. Az eszelős rajongóknak mára már bizonyára az összes zsebpénzét elnyelte a gép, így hát nekik lehet elsősorban jó hír, hogy megjelent az első hazavihető verzió: a Saturn átirat. A Midway ezúttal minden eddiginél fergetegesebb konverzióval jött ki. Talán most először beszélhetünk **valóban 100%-os konverzióról.** A színek gyönyörűek, a felbontás príma (pixeleket nem is látni), az animáció és az akció gyorsasága pedig teljesen játéktermi színvonalú. Az arcade gép összes karaktere fellelhető ebben a változatban is, mindegyiknek megvan az összes speciális mozgása és kivégzése, és az új combo rendszert is áthozták. A titkos kódokat sem spórolták ki, sőt még egy-két kizárólag saturnos kódot is találhatunk. Az egész csupán a töltögetés miatt marad el némileg a az arcade géptől. A játéktermek látogatóin kívül azonban, valószínűleg nem mindenkinek világos, hogy mit is jelent a cím előtt az Ultimate szócska, tehát nézzük, mik az újdonságok!

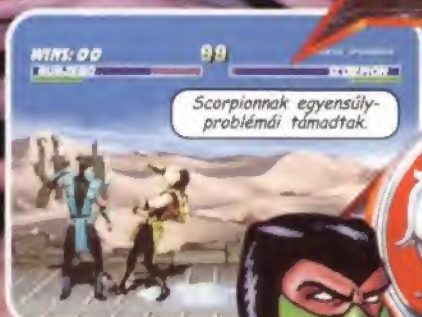
○

Mindenek előtt egy új üzemmódban is indulhatunk: **a 4 játékos, 2-2 elleni küzdelemben.** Ez a nevével ellentétben nem négy játékost jelent, hanem csak annyit, hogy mindkét játékos két karaktert választhat, s ha az egyik megfekszik, akkor lép helyére a következő. Ezen kívül a Tournament Mode is sokkal kiforrottabb lett: a gép párokba rakja a nyolc játékost, és kieséses rendszerrel folyik a bajnokság. Az egyjátékos mód sem maradt teljesen változatlan, egy új, még keményebb **Master szinten** is kipróbálhatjuk tudásunkat. Az is remek ötlet volt, hogy ezúttal ha az extra erős fokozaton legyőzzük Shao Kahnt, nem csupán egy megnyerés képernyőt kapunk, hanem válogathatunk a császár "kincsei" közül, amik valójában újabb opciókat, jutalmakat jelentenek.

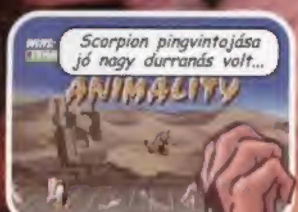
Az Ultimate-ben szinte az összes eddigi Mortal szereplő fellelhető, mindössze öt hiányzik az első két részből. Visszatért Scorpion, Reptile és Kitana, valamint a MK2 rejtett női karaktere, a zöld ruhás Jade. Ezen kívül még három rejtett szereplőt is behívhatunk: Ermac-ot a piros ninját, a régi Sub Zerot, és Mileenát, összesen tehát 22 karakter közül választhatunk! Az új karakterek mellett egyébként négy új hátteret is találhatunk a lemezen.



Jade karóba húzta Strykert.



Scorpionnak egyensúly-problémái támadtak.



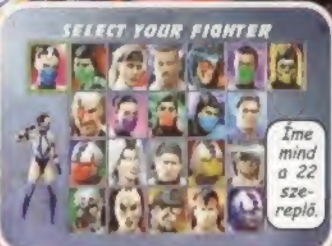
Scorpion pingvintojása jó nagy durranás volt...



Egyedüli negatívumnak csak a Shang Tsung átalakulása miatti töltögetést tekinthetjük, de hát ezt CD alapú gépeknél sajnos nem lehet kiküszöbölni. Ha azonban úgy állítjuk be a játékot, hogy Tsung csak az ellenfél alakját tudja felvenni, ez a probléma is megszűnik. Befejezésül akkor következzen néhány trükk:

Örök credit:

A free play mode-hoz mindössze annyit kell csinálnunk, hogy amikor megjelenik a koponyás képernyő, beadjuk a **FEL, FEL, JOBB, JOBB, BAL, BAL, LE, LE** kombinációt. Ha jól csináltuk, Shao Kahn egy "Excellent"-tel nyugtázza a dolgot.



Íme mind a 22 szereplő.

Ultimate Kombat Kódok:

Ermac - 964-240
Régi Sub Zero - 760-520
Mileena - 700-720

Az eredeti Smoke:

Mindeddig 22 karakterről beszéltünk, nos íme még egy 23-adik, az eredeti, emberi Smoke! Eléréséhez a következőket kell tennünk: válasszuk ki a sima Smoke-ot, majd tartsuk lenyomva a **NAGY ÜTÉS+NAGY RÚGÁS+BLOKK+FUTÁS+HÁTRA** kombinációt egészen a küzdelem kezdetéig, amikor is Smoke át fog változni a régi Smoke-ká! A mozdulatai leginkább Scorpionéhoz hasonlítanak.



Le a kalappal Jax előtt.



Sub Zero felnéz önmagára.

ultimate mk3
Kiadja: Williams
SEGA SATURN
91%

TALÁLKOZZUNK A TÉVÉKÉPERNYŐK ELŐTT IS!

Az 576 KByte új műsorral jelentkezik minden második szombaton 10.30-tól a Szív TV-ben!
A fergeteges műsort az élő legenda, Martin szerkeszti és vezeti!
Ha nem tudod fogni a Szív TV adását, ne csüggedj,
a műsorok videokazettán is hamarosan hozzáférhetők lesznek!



A D Á S R E N D :

9. adás	szeptember 21.	ismétlés	október 12.
ismétlés	szeptember 28.	11. adás	október 19.
10. adás	október 5.	ismétlés	október 26.



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:
Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:
- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok:
  - SONY
  - PANASONIC
  - TOSHIBA
  - NEC
  - PIONEER
  - MITSUMI
  - SANYO



HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS
800,- + ÁFA
anyagár nélkül!
Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával!

Akció! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.720,-
2 x 40 W aktív hangfal + táp	4.960,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzenetrögzítő egyben	19.200,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	12.640,-
Sound Bblaster AWE 32 CSP oem	20.640,-
S3 Trio 64 V+ PCI VGA kártya	4.960,-
486 PCI alaplap /SIS/ 256 kb cache	8.800,-
850 Mb Quantum IDE Winchester	20.400,-
8 Mb/32 Mb/70 nS ram module	6.400,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban
Kompleti gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!
Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

TROLL KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.
A Pepita City üzletházban,
50 méterre az Oktogontól!
Telefon: 322-6026
Csomagküldő szolgálat is!

MELYIK STÍLUST CSÍPED?
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!
CYBERPUNK, EROTIC, SUPER-HEROES, MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

VADIÚJ MANGA RAJZFILM SZÁLLÍTMÁNY ÉRKEZETT!



AZ 576 KBYTE SAJÁT JÁTÉKPROJEKTJEIHEZ KERES PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL RENDELKEZŐ

BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST GYAKORLOTT ANIMÁTORT ÉS PROFI PROGRAMOZÓT.

A REFERENCIAMUNKÁKAT AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!



Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk!
Akciónkkal nem csak az újság árából takaríthatsz meg komoly összeget, hanem
KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL
kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban.
Jó választásodat számok bizonyítják:

ELŐFIZETÉSI DÍJ:
1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)
1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)
1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a **KLUBKÁRTYA**, amely birtokában negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén
3, 6, illetve 12 alkalommal
5.76 %
árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a **CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNK**-tól is!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezz pontosan, hogy biztosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgálattól rendelsz, mellékeld a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.

TOPLISTA

Az 576 Kbyte szerzőinek véleménye alapján
(Vári Zoli, Zolee, Martin, Ancy, TJ)

C64

1 ZAK McKRACKEN
2 CREATURES 1-2
3 STREET ROD
4 LAST NINJA 2
5 MYTH

AMIGA

1 ANOTHER WORLD
2 MONKEY ISLAND
3 SETTLERS
4 FLASHBACK
5 POPULOUS

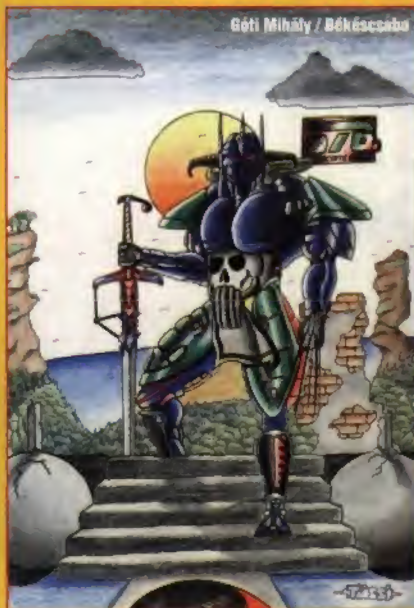
PC

1 FULL THROTTLE
2 ANOTHER WORLD
3 DAY OF THE TENTACLE
4 DUKE NUKEM 3D
5 SAM & MAX

KONZOL

1 DAYTONA USA
2 ALADDIN
3 EMPIRE STRIKES BACK
4 EARTHWORM JIM 2
5 MORTAL KOMBAT 3

PIKTOGRAMOK BY OLVASÓK


Géti Mihály / Békéscsaba


Kovács Krisztián / Szombathely



Bittman László / Fűzfőgyártelep


Kovács Eleonóra / Szeged


Farkas Péter / Budapest

Rejtvény

Az 576 számsor-kereső rejtvényünk minden várakozást felülmúló sikert hozott: volt aki háromszáznál is több 576 számsort tartalmazó kivágást, fénymásolatot, fényképet is küldött. Mivel nem feltétlenül a mennyiséget díjaztuk, ezért a legötletesebbet választottuk a díj nyertesének. Név szerint **Helfrich Máté**, budapesti olvasónk. Ő térképrészleteket, KENÓ, TOTÓ és LOTTÓ szelvényeket, és ha jól emlékszem, söralátéteket küldött. Gratulálunk, a nyereményt (videókazetta) postán küldjük el.

Mostani rejtvényünk sokkal póriasabb: az alábbi három montázs híres játékok screenshotjainak felhasználásával készült. Melyik három játékról van szó? Megfejtéseiteket az újság címére várjuk. Nyereményként egy eredeti Indiana Jones and his Desktop Adventures játékot sorsolunk ki.





SYNDICATE WARS

A Bullfrog nem csinált sok játékot, de azok aztán ott vannak a toppon. Populous 1-2, Magic Carpet 1-2... Na meg persze a Syndicate. Soha még hasonló atmoszférájú, brutalitású, ennyire igazán cyberpunk játék nem jelent meg előtte, és amik utána esetleg megjelentek, azok is csak árnyékai voltak az Igazinak. Grafikailag, hangzásilag a szinte túlszárnyalhatatlant jelentette, nem is csoda, hogy a programozók annyi ideig vártak a folytatás piacra dobásával. Igaz, időközben megjelent az American Revolution című küldetéslemez is hozzá, azonban az a szinte lehetetlenségig megnövelt nehézségi szint kivételével (komoly vagyonokba kerülő állásmentések, háznyi nagyságú robotellenfelek, és így tovább) igazán nagy újdonságot nem tartalmazott. **Most megérkezett a méltó utód** (egyelőre csak béta-verzióban), s **egyértelműen látszott rajta, hogy ez valami más.**

CYBERPUNKS ARE NOT DEAD

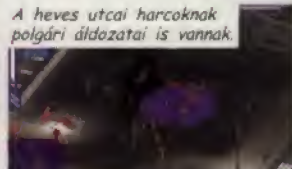

Az előző pillanatban itt még egy pofás lakóház állt.


A nukleáris aknának a masszív épületek sem jelentenek akadályt.


Pazar fényviszonyok a múzeum közelében.


A rendőrjárőr nyugodtan továbbhalad, mit sem törődve az öldökléssel. Látott ő már ennél cifrábbat is.


Ami a fenti képen még irodaház volt, az itt romhalmaz.

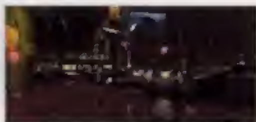
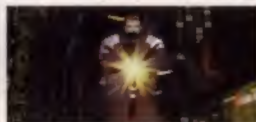
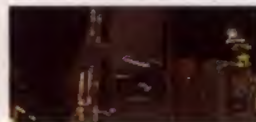

A heves utcai harcoknak polgári áldozatai is vannak.

EGY KIS HISTÓRIA

A harcoló szindikátusok végre békét kötöttek, az EuroCorp név alatt egyesült cég irányítja a világot, nem is akárhogyan. **A lakosok fejébe ugyanis egy-egy chipet helyeznek el**, amelynek hatására a lakosok a városok utcáin, hangosbemondón folyamatosan sulykolt utasítások szerint, minden másra érzéketlen robotként közlekednek, valójában **észre sem véve a körülöttük fekvő szemetet, holttesteket és autóroncsokat.** A Szindikátus egyik, idegen kultúrák felderítésére kialakított kutatócsoportja olyan **hihetetlen felfedezést tesz,** amely annyira lenyűgözi őket, hogy hatására külön **vallást alapítanak, és szembeszállnak a Szindikátussal.** Harcukba a földönkívüli tudomány vívmányait is fokozatosan bevonják, soha nem látott fegyverekkel indulva harcba. Természetesen ezek nem állnak azonnal rendelkezésre, akármelyik felet választjuk ki, csak fokozatos és szívós kutatás eredményeként, vagy sikeres fosztogatási akciók után.

KEZELHETŐSÉG

A játék menete minden tekintetben sokkal logikusabb lett, mint elődei - vagy legalábbis könnyebben kezelhető. Az utcákra most is négyfős szakaszokkal léphetünk ki, akiknek fegyverzetében az összes korábban megismert fegyver - idővel - megtalálható lesz, kicsit tovább is fejlesztve. Ami embereink felfegyverzésekor azonnal feltűnik, az az lesz, hogy **egy ember egyfajta fegyverből csak egy darabot vihet magával.** Játék közben pillanatok alatt rájövünk ennek okára is: fegyvereink ugyanis nem fogynak ki a lőszerből, hanem egy közös energiabankból fogyasztanak, amely ráadásul lassan újratöltődik. Embereink energiája szintén hasonlóan kezelődik, tehát a találatok nyomán az életerő újratöltődése során csökken ez a közös energia, majd lassan újratöltődik. Mindez azonban sajnos elképzelhető, hogy csak a béta-verzióban van így, mivel elég logikátlannak tűnik, hogy egy Uzi kifogyhatatlan lőszerkészlettel rendelkezzen. Másrészt viszont, olyan ikonnak nyomát se láttam, amely a fegyverek bázison történő újratöltését feltételezné. Ugyanebből adódik egy másik nehézség is. A korábbi verzióban a pénzszerzésnek egyik igen kellemes módja volt a likvidált ellenfelek fegyvereinek begyűjtése, majd jó pénzért történő eladása. Természetesen ez itt is alkalmazható, azonban csak olyan fegyver esetében, amely egyetlen csapattagunk arzenáljában sem található meg. **A fegyvert ugyanis mindig az veszi fel, akinél éppen nincs olyan fajta.** Namármost, ha mindenkit csúcsfegyverekkel szerelünk fel, akkor nem lesz mit zsákmányolnunk, és hamar csődbe mehetünk, ha viszont a jó hadizsákmány reményében gyengébb fegyverekkel indulunk harcba, azt hiszem, nem lesz sok sikerélményünk. A küldetések alatt ugyanis folyamatosan fogy a pénzünk, bevételünk pedig csak a sikeres akciók befejezésekor lesz. Mivel azonban igen sok akció több helyszínen folyik, soha ne felejtsünk el a bevetések előtt legalább 10-12000 creditet felszabadítani.






Ez a nézet csak egy kis csalással állítható elő. Valójában négy képernyő nagyságú.



A lángszóróval csodákat művelhetünk. Például lángoló emberkéket állíthatunk elő.



Íme a házi készítésű terminátor.

A FEGYVERZET

Az Uzi, minigun, rakétavető, lézer, mesterlövészpuska már megszokott. **De a műholdas csapás, a nukleáris akna, a molekulányi vastagságú, és ezért halálos szögesdrót, valamint a mutációs fegyver, a Lélekrabló, a pánik- és bénító ideggáz igen sok újdonságot hoz a játékba.** Ezeknek ereje hatalmas lehet, annál is inkább, mivel a városokban MINDEN elpusztítható, ami csak a képernyőn van. Igen, a házak is. Kellő felszereléssel és türelemmel tehát a város 100 %-a elpusztítható, a földdel tehető egyenlővé. **Az emberek testébe szerelhető elemek száma is megnőtt,** ugyanis zsákmányolhatunk terveket különleges bőrfelületekről, amelynek segítségével emberünk "felülete" ellenállhat a lövedékeknek, tűznek vagy az energiafegyvereknek, illetve a scanneren üzletembernek álcázhatja őt. Okos újítás az is, hogy embereinkbe automatikusan beszerelésre kerül ez a radar, azt tehát nem kell a kezünkben vinni.



Hát itt nem sok esélyünk volt.

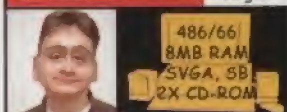
AZ IRÁNYÍTÁS ÉS A HANGULAT

Az irányítás az elődnél sokkal egyszerűbb, mégis sokkal látványosabb lett. Embereink mozgását és tüzelését a szokásos módon, az egér gombjaival irányíthatjuk, a dupla bal kattintás futásra serkenti embereinket. A korábbi három szabályozó (intelligencia, pontosság, agresszió) helyét az agresszió vette át egy személyben. A bal oldalon található a közös energiabank, illetve alatta a csoportosítás kapcsolója. Ugyanitt kapcsolhatjuk be az infravörös nézetet. Ha egy ügynököt irányítunk, ide ballal kattintva egy társat hívhatunk segítségére, majd még egyet, és így tovább. Jobb kattal együtt irányítjuk a megmaradt embereinket. Fegyvereik között az egyik gomb folyamatos megnyomásával válogathatunk.

Külön kell megjegyeznem a továbbfejlesztett grafikát. A korábbiakban - sajnos - megszokott, egy állandó szemszögből figyelt akciónak (ahol az esetleg takarásban levő ellenfél egy Uzival is képes volt kiirtani csapatunkat, mivel egyszerűen nem láttuk őt) vége, mivel a **Delete, Page Up-Down, Insert, Home billentyűkkel teljes szabadságot kapunk** a pillanatnyi nézet kiválasztására, nagyíthatunk és állíthatjuk a kamera dőlésszögét.

A játék hangulatáról sem feledkeztek meg a programozók. Ha lehet, az utcák még sötétebbek, csak a néhány lámpa világítja be a ködöt - megjegyzem, az emberek árnyékot vetnek, természetesen a lámpának megfelelő irányban. Néhány furgon oldalán reklámok olvashatók (Bullfrog), illetve hatalmas, lebegő kivetítőkön bejátszások láthatók a Judge Dredd filmből (2000 AD reklámokkal megspékelve), illetve **az új Manga filmből, a Ghost in the Shellből** (ami nem véletlen választás, hiszen egy cyborgról szól). A folyamatos, hangosbemondóból harsogó utasítások ("Ne nézzen körül! Menjen a dolgára!") igen bizarrá teszik a légkört - nem is beszélve a lángoló fejjel rohangáló haldoklókról. A céltalan öldöklés pedig elítélendő és alantas, de hatalmas szórakozás (ezt mindjárt kihúzom).

syndicate wars | Kiadja: Virgin



L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Ami változott: grafika, hangulat, játszhatóság. Persze előnyére.

96%

LOADED



A leghatásosabb ketchup reklám!

Mi sül ki abból, ha hat kőkemény pszichopata kiszabadul egy börtönből? Semmi jó, annyi szent! Nem csoda tehát, hogy a **Loaded** dobozán 16 évesre taksálták azokat, akik már eléggé érettek ehhez a játékhoz. Az anyag egyébként már egyáltalán nem mondható újnak, hiszen Playstationre ez volt az meg egyik játék, ami eladta a Sony gépét a megjelenésekor. Akkoriban **egy Saturn verzió** elképzelhetetlen volt, ám mára a Sega piaci megerősödésével, és a Saturn hardverének egyre jobb kihasználásával egy igazán kiváló konverzió született. A **Gremlin** munkatársai ebbe a változatba is beleadtak apait-anyait: fröcsög a vér, röpködnek a húscafatok, szenesednek a hullák, stb...


Ezt nevezik vérfürdőnek

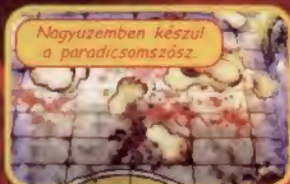

Menekülés a robotok kereszttüzéből

EGY KETTÉTÖRT KARRIER

A játék alapsztorija a szereplőkkel egyetemben eléggé abszurd:

RAULF bolygójának a börtöne nem akármilyen hely: a börtönök börtöne, ahova csak a galaxis legelvetemültebbjei kerülnek be. Nos, ez az intézmény évtizedekig remekül funkcionált, ám nemrégiben új igazgatót neveztek ki: **Fat Ugly Boyt (Csúnya Kövér Fiút)**. F.U.B. titokzatos módon, roppant gyorsan érte el ezt a pozícióját, de az esetleges tanúk időközbeni elhalálozása miatt azt senki sem tudja, hogy hogyan. Múltjáról csak keveset tudni.

F.U.B. kezdetben igen jószándékú hadtápfelelősként élte az életét, ám egy nap


Nagyuzemben keszul a paradicsomszósz.


Az ágyú mellétrafált

súlyos trauma érte! Kirúgták csupán azért, mert hús hiányában a saját lábait főzte a bakák húslevesébe. Frusztráltságában F.U.B. úgy döntött, külsőt változtat, és ő lesz a galaxis legmocskosabb gazembere. Azóta hidraulikus lábakat készített magának, szájában mindig egy Havanai füstölög, céltáblát festett a pocakjára, és ördögi gépezeteivel **a világuralom megszerzésére pályázik**. F.U.B. azonban még kétkedik önmagában! Meg tudja-e őt valaki állítani? Például egy állig felfegyverzett rettegett bűnöző? Ilyen gondolatok gyötörték, s ezért határozott úgy, hogy próbára teszi **magát, és megszervezte a legveszedelmesebb bűnözők szökését a cellájukból.**

A FELADAT

A játékosnak az egyik ilyen bűnöző irányítása lesz a feladata. Bár a játék megtervezésekor még néhány komolyabb logikai feladvány is tervbe volt véve , de hogy a játék készen legyen a Playstation európai megjelenésére, végül mégis egy hagyományos, kizárólag akción alapuló felülnézetből játszódó shoot'em up lett a végeredmény. Azonban nem akármilyen shoot'em upra kell gondolni, hiszen ez volt az első olyan felülnézetből folyó akciójáték, ami 100%-ig **3D-s, texture mapped helyszíneken zajlott**, zoomolható kameranézettel. Mindehhez gyönyörű fényeffektusok társulnak, mindent szét lehet lőni, a véres vagy épp szénné égett hullák pedig mindenütt ottmaradnak hatalmas rendetlenséget képezve. Destruktív hangulatunkat ráadásul a **bombasztikus zenék** is csak fokozzák.

Greg Staples - akinek a neve a Judge Dredd rajongóknak már nem ismeretlen - eredetileg 12 karaktert tervezett, ám a sietség miatt végül is csak hat lett benne a játékban. Igaz persze, hogy már készül a folytatás, így az egyelőre hanyagolt szereplőkkel is hamarosan találkozhatunk. Mindegyik figurának persze különböző tulajdonságai, és különböző fegyverei vannak.

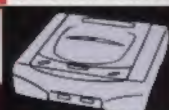
A játékmenet a Chaos Engine-t ismerők számára már nem ismeretlen: **15 hatalmas labirintusszerű pályát kell bejárnunk**, közben mindegyiken kulcskártyákat keresgélnünk, s persze irtani a ránk támadó ezernyi ellenfelet. Foglyok, őrök, kutyák, később pedig patkányok, robotok, mind - mind csakis a mi életünket akarják. Ezért egyáltalán nem árt, ha a halálfejek megkeresésével mindig maximálisra fokozzuk fegyverünk tűzerejét. Meghalásra pedig még csak gondolnunk sem szabad, hiszen mint ahogy a játék dobozán is áll: hullazsákot nem mellékeltek!


Butch hanyagul hamvasztott egy orv támadó rögton fejbe is kólintja.


Butch langba borítja a terepet.

loaded | Kiadja: Gremlin Interactive





L Á T V Á N Y O S S Á G 6
J Á T S Z H A T Ó S Á G 6
S Z A V A T O S S Á G 6
Z E N E B O N A

Az egyik legvéresebb akciójáték, egyszóval igazi élvezet.

89%



A hullámvasútazás nem is olyan veszélytelen.

Pinocchio

A RAJZFILMHŐS NAGYON RÖVID TÖRTÉNETE

Az elmúlt hónapok a gameboyosok számára sajnos igen silány "játéktermést" hoztak, tulajdonképpen nem is volt semmi említésre érdemes. A hosszas csöndet végre a **Disney Interactive** törte meg, aki a SNES után Gameboyra is kiadta **Pinocchio** kalandjait. Aki már látta a SNES verziót, az elképedve tapasztalhatja, hogy a játék minősége szinte semmit sem változott a 16 bites változathoz képest. Ahogy bekapcsoljuk a gépet, ugyanaz a bejelentkező képernyő jelenik meg a főmenüvel, s ugyanazok a dallamok csendülnek fel. Bámulatunk pedig csak fokozódik, ha elindítjuk a játékot: a Gameboy négy színárnyalatával olyan profi módon dolgozták ki a háttereket, hogy majdnem ugyanaz az élmény, mint színesben. Pinocchio szépen animált mozgása, laza járása, az ellenfelek kifejező mozdulatai szintén olyanok, mintha a SNES verziót látnánk. Bár sajnos néhány effektust és animációt - a gép korlátai miatt - persze ki kellett hagyni, s kettővel megfogyatkozott a pályák száma is, azért így is minden elismerésünk az alkotóké.


A tenger alatt a halakon közlekedhetünk.

o

A játék **hét pályából áll**, mindegyik a híres történet egy-egy részletét dolgozza fel. Hogy nyomon tudjuk követni a cselekmény szálát, a pályák között egy képeskönyvből némi összekötő szöveget is olvashatunk. Az irányítás gondolom senkinek sem okoz gondot, hiszen mindössze két dolgot tudunk tenni: **az A gombbal** ugrani, és **a B gombbal** rugdosni. Ez utóbbihoz egyébként először össze kell szednünk két könyvlapot, s csak azután tudjuk alkalmazni, ám sajnos elég kevés ellenfél ellen hatásos. A lapokon kívül találhatunk majd még extra életeket jelentő kalapokat, ellenőrzési pontként funkcionáló könyveket, s végül energiát adó varázspálcákat.

o

A játék elején a képeskönyvből elolvashatjuk, mit kíván a tündér Pinocchiótól, hogy igazi gyerekké váljon: be kell bizonyítania becsületességét, bátorságát és önzetlenségét. Hát akkor fogjunk neki!

Gepetto már útra készen vár.

A történetbe ott kapcsolódunk be, amikor Gepetto elküldi Pinocchiót az iskolába. Keressük meg a "School" azaz az Iskola feliratú kaput, és menjünk be. Utunkon az ablakpárkányokra is felkapaszkodhatunk, a cégérekkel és a kutak karjainak segítségével pedig még magasabb helyekre, még a háztetőkre is feljuthatunk! A második pályán mindössze egy kis lepkepáholás a dolgunk Jiminyvel, majd máris jön a következő feladat, ahol Pinocchióval kell léggömbökön felkapaszkodnunk a hullámvasúthoz. A hullámvasútazás cseppet sem veszélytelen: a leszakadt síneknél mindig át kell ugranunk a következő kocsiba, az alacsony keresztgerendáknál le kell hajolnunk, a csengettyűkkel pedig a váltókat kell átállítanunk.


A cet gyomrát a lámpás széttörésével ingereljük.

Ha végeztünk, egy szellemekkel teli barlangos pálya következik, melynek az elején akkor rúgjunk az utunkat álló alakba, amikor a fájdalmában elkezd ugrálni. Ha elintéztük, még egyszer fel fog bukkanni a pálya balfelső sarkában, ám ott is hamar megadja magát néhány jól irányzott rúgásról.

Ezután egy tengeralatti rész jön, ahol a Gepettoékat belakmározó cet felkutatása a feladatunk, majd miután mi is bekerültünk a gyomrába, valahogy a távozást kell megoldanunk. Először is fát kell gyűjteni a ládák széttörésével, majd meg kell keresnünk és összetörnünk a lámpást. Ezzel felingereljük az óriáshal gyomrát, s már csak Gepetto tutajához kell eljutni. Az utolsó pályára a készítők egy kicsit bekeményítettek: a cet elől menekülve a sziklákat kell átugrálnunk illetve lehajolni előlük egészen kicentizve őket. Még egy fontos dolog: amikor partot érünk, ne menjünk ki balra, hanem menjünk vissza Gepettoért!

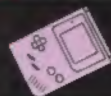

Az evezés az egyik legkeményebb rész.

o

A játék tehát Gameboyon is nagyon aranyos lett, de megint ugyanazt tudom elmondani mint a SNES változatnál: sajnos **elég rövid és könnyű**. Persze valószínűleg ez azzal magyarázható, hogy elsősorban a fiatalabb korosztálynak szánták.

pinocchio Kiadja: Disney Interactive





LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

Egy rajzfilm a Gameboyunk képernyőjén! Bár sajnos elég rövid.

88%

CINKELT LAP

A Mortal Kombat 3-hoz ugyan már eddig is rengetegen küldtek be combokat, ám mivel ez elég helyigényes dolog, csak most közöljük le őket. A most következő összeállítást Seres Bálintnak és Szeles Ádámnak köszönhetjük, Gödöllőről. A combo-k többségénél nem árt, ha folyamatosan nyomjuk közben az előre irányt!

MORTAL KOMBAT 3 (KONZOL)

CYRAX:

Combo/4/: Nagyütés, Kisrúgás, Lábsöprés
Combo/5/: Nagyütés, Nagyütés, Kisrúgás, Forgórúgás
Combo/6/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyrúgás, Nagyütés, Nagyrúgás, Nagyrúgás



JAX:

Combo/3/: Nagyrúgás, Nagyrúgás, Forgórúgás
Combo/7/: Nagyrúgás, Nagyrúgás, Felütés, az ember felé kell szaltózni, Nagyütés, Védekezés, Kisütés Hátra + Nagyütés



KABAL:

Combo/4/: Nagyütés, Nagyütés, Le + Kisütés, Nagyütés
Combo/4/: Nagyütés, Nagyütés, Le + Kisütés, Felütés
Combo/5/: Tornado Dash, Buzz Saw, Szaltós fejberúgás, Fireball
Combo/9/: Szaltós fejberúgás, Tornado Dash, Kisrúgás, Kisrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Felütés, Szaltós fejberúgás, Fireball



KANO:

Combo/4/: Nagyrúgás, Nagyrúgás, Kisrúgás, Forgórúgás

KUNG LAO:

Combo/3/: Kisrúgás, Kisrúgás Forgórúgás
Combo/7/: Nagyütés, Kisütés, Nagyütés, Kisütés, Kisrúgás, Kisrúgás, Kisrúgás

LIU KANG:

Combo/8/: Biciklirúgás, Nagyütés, Nagyütés, Védekezés, Kisrúgás, Kisrúgás, Nagyrúgás, Kisrúgás



NIGHTWOLF:

Combo/3/: Kisrúgás, Nagyrúgás, Forgórúgás
Combo/3/: Nagyrúgás, Nagyrúgás, Forgórúgás
Combo/5/: Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Hatchet, Nagyütés, Shoulder Slam
Combo/7/: Nagyrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Hachet, Hatchet, Shoulder Slam

SHANG TSUNG:

Combo/4/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyütés, Forgórúgás
Combo/5/: Kisrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Forgórúgás
Combo/5/: Nagyrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Forgórúgás

SEKTOR:

Combo/5/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyrúgás, Nagyrúgás, Forgórúgás

SHEEVA:

Combo/4/: Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Hátra + Nagyütés
Combo/5/: Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Előre + Nagyütés, Ugrórúgás
Combo/7/: Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Nagyrúgás, Nagyrúgás, Kisrúgás, Hátra + Kisrúgás + Nagyrúgás

SINDEL:

Combo/5/: Nagyrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Nagyrúgás
Combo/6/: Nagyrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Felütés, Szaltós rúgás, és amíg a levegőben vagyunk, csináljunk Air Fireballt.

SMOKE:

Combo/6/: Nagyütés, Nagyütés, Kisrúgás, Kisrúgás, Nagyrúgás, Kisütés

SONYA:

Combo/5/: Kisrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Hátra + Nagyütés

STRYKER:

Combo/3/: Nagyütés, Nagyütés, Kisütés
Combo/4/: Nagyütés, Nagyütés, Nagyrúgás, Forgórúgás
Combo/4/: Kisrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Kisütés
Combo/5/: Nagyrúgás, Nagyütés, Nagyütés, Nagyrúgás, Védekezés + Át-dobás



SUB-ZERO:

Combo/3/: Nagyrúgás, Nagyrúgás, Forgórúgás
Combo/6/: Nagyütés, Nagyütés, Kisütés, Kisrúgás, Nagyrúgás, Hátra + Nagyrúgás

o

Három tipp:

- **ha Smoke aktivizálva van, akkor Shang Tsunggal az átváltozás kódja:** Hárta, Hátra, Hátra Kisütés
- **Kung Laoval a Death Spin kivégzés könnyebben jön be,** ha a Futás, Védekezés, Le kombinációt egymás után adjuk be.
- **ez a tipp csak SNES-en működik! Ha könnyen akarjátok végigvinni a játékot MEDIUM, vagy akár nehezebb fokozaton,** akkor írjátok be mind a három kódképernyőt. A kódképernyőn kapcsoljátok be a 2xdamage-t /kétszeres sérthetőség/, és kapcsoljátok ki a védekezést /BLOCK/. Ezután állítsátok be magatoknak a megfelelő nehézségi szintet, és a karakter választó képernyőn válasszátok ki Liu Kanget, vagy Strykert. Ha Liu Kanget választjátok, akkor amint elkezdődik a meccs, a gép ellen nyomjátok le és tartsátok lenyomva a kisrúgást, majd amikor a "FIGHT" felirat eltűnik, szaltózzatok hátra, és csináljatok három villámrúgást/repülőrúgást egymás után, majd engedjétek fel a kisrúgást. Mivel 2xdamage-en van és le van tiltva a védekezés, ezért a menetnek vége is. Ha Strykert választottátok a gép ellen, akkor amint elkezdődik a meccs, szaltózzatok az ellenfél felé, és csináljatok három szaltós fejberúgást, s ha ez megvan, csináljatok Baton Throwt. Ha eljutottatok Motaroig, akkor szaltózzatok ide-oda és az adandó alkalmakkor rúgjátok meg. Ha nem sikerül, akkor válasszátok ki Sheevat és teleportáljatok Motarora. Ha sikerül, Motaro leül és fel lehet ütni. Így könnyebb megverni. S mivel a védekezés ki van kapcsolva, Shao Kahnt szaltós fejberúgással meg lehet verni.

o

Egy kis kiegészítés a 95/11 és a 96/1 számunkban megjelent versus kódokhoz az érdi Tar Zoltán jóvoltából:
Shao Kahn pályája: 004-700
Folyós pálya: 002-003
Templomos pálya: 600-040

Hidas pálya: 077-022
Tornyos pálya: 880-220
Utcai pálya: 079-035

O

További **versus kódokat** küldött Kóczán Emil és Ádám - budapesti olvasóink - **a PC-s változathoz:**

Gyógyulás bekapcsolása:
1-es játékos: 101-000
2-es játékos: 000-101

Gyengítés bekapcsolása:
1-es játékos: 202-000
2-es játékos: 000-202
Állandó gyógyulás: 303-303
Állandó gyengülés: 404-404

SPPEDY GONZALES - CHEESE CAT-ASTROPHE (MEGADRIVE)

Borbély Gyula Kabáról lepett meg minket a következő pályakódokkal:
1 - torta, kalap, paprika, kalap, répa, nagy sajt
2 - répa, kis sajt, nagy sajt, paprika, kis sajt, kalap
3 - kalap, torta, paprika, kis sajt, paprika, nagy sajt

PUGGSY (MEGADRIVE)

Ecsröl küldte be a következő kódot Farkas József. Ha beírjuk, a negyedik pálya körül egy kérdőjeles pályát találhatunk, ahol az első koponyás kulcsot a legalsó, jobboldali ládába bedobva egy újabb kulcsot kapunk. Ezt ha bedobjuk a legfelső jobboldali ládába, és az A gombbal "kicsomagoljuk" az így kapott dobozt, miénk a cipő! A kód:

380 653 580
650 627 537
723 215 314

THE HORDE (SATURN)

A következő kódokat pauzálás után kell bevinni:
30.000 tallér - bal, A, A, B, bal, A, jobb, le.
Az egész térkép megmutatása - bal, A, fel, le, B, A, A, B.
Az összes fegyver és tárgy - B, jobb, A, bal, bal, le, jobb, A, A, bal.
Idő felgyorsítása - B, jobb, A, le.
Sérthetetlenség - B, fel, jobb, le, A, le, A, jobb.
Játék a falu megsemmisülése után - A, le, le, jobb, A, le.

Pályaugrás - le, A, bal, bal, le, A, A, jobb.

THE NEED FOR SPEED (SATURN)

Hogy előhívjuk a ultragyors Warrior kocsit, valamint a rejtett Lost Vegas pályát, írjuk be a **Tournament kódot:** TSYBNS.
Rally mód bekapcsolása: a pálya kiválasztásakor tartsuk lenyomva az L+R gombokat.

OPERATION BLACKFIRE (SATURN)

Az összes FM Video megnézéséhez menjünk a címképernyőhöz, nyomjunk egy startot, majd a Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A-t.

RESIDENT EVIL (PLAYSTATION)

Állást akarsz tölteni játék közben, de nem akarod kivárni, míg újra betöltődik a program? A megoldás: az inventory képernyőjén tartsuk lenyomva a SELECT+START-ot, mire rögtön a kezdőképernyő töltődik be.

EARTHWORM JIM 2 (MEGADRIVE)

Kezdjünk el játszani, pauzáljunk, majd üssük be az A, C, C, A, B, A, B, bal kombinációt. Ha jól csináltuk, a **Super Cheat** képernyőnek kell előtűnnie.

VECTORMAN (MEGADRIVE)

Menjünk az OPTIONS-be, és adjuk be a következő kódot: A, B, B, A, le, A, B, B, A. Ha minden OK, ekkor egy cheat képernyő fog bejönni, ahol beállíthatjuk **az életerőnket, az életeink számát, a kezdőpályát, és a lövedékeink számát.**

QUAKE (PC CD-ROM)

A shareware verzió kódjai következnek:
GOD: god mode.
FLY: repülés.
NOCLIP: a falakon is át tudunk menni.
IMPULSE 9: rendelkezésre bocsájtja az összes fegyvert.
MAP ExMy (ahol x és y az epizódok számát jelöli): az x-nek kötelezően 1-nek kell lennie. Az y 1 és 8 között változhat.

WORMS (AMIGA)

Pályakódok:

MARS - 365740451
- 100000753. (ponttal a kódsor végén)
FORREST - 11461343
- 987206215
ALIEN - 631137362

Még egy pár kódocska:
BEELZEBUB
AMIGA 1200
BRILLIANT !
C U LATER
C.MONSTER

THE SETTLERS (PC, PC CD-ROM)

Egy-két pályakód következik:
10. PÁLYA: ACORN
15. PÁLYA: PIECE
20 PÁLYA: BEACON
25. PÁLYA: CHUDE
30. PÁLYA: PASSIVE

ACTUA SOCCER (PC CD-ROM)

Egy igazán legyőzhetetlen csapat összehozásához a megfelelő indítási parancs:
SOCCER -01142475549

FURY 3 (PC CD-ROM)

TRYMEON: Legyőzhetetlenség
GIVITUP: Minden fegyver
VROUSTD: Turbo
JUMPNIT: Két szint átugrása
PACKINx: 1-7 különböző fegyverek

BREATHLESS (A1200)

MASODIK VILAG:
E7JCHD5ENTVJSEPD
HARMADIK VILAG:
17VS8OH2O8TJS6PT
NEGYEDIK VILAG:
73JB4KTC1GCNS6SD

SLIPSTREAM 5000 (PC CD-ROM)

A főmenüben pötyögjétek be: **REFINERY**, ha hozzá akartok férni akármelyik pályához, vagy ha irtózatos mennyiségű pénzt szeretnétek a zsebetekben látni és a gépeitekre költeni.

RAILROAD TYCOON DELUXE (PC, PC CD-ROM)

Az örökös pénzhiány ellenszere: próbáljátok ki a **SHIFT** és **$**-t egyszerre.

DUKE NUKEM 3D (PC CD-ROM)

Még néhány kód a már ismertek mellé:

DNCORNHOLIO: GOD MODE (sérthetetlenség és végtelen Jetpack)
DNVIEW: Az F7-es billentyűvel azonos funkciója van - külső nézet be/ki
DNHYPER: ???
DNWEAPONS: ???
DNSKILLz: a nehézségi szint beállítása. A "z"-t 0-tól 3-ig terjedő értékkel lehet behelyettesíteni (értelemszerűen a nulla a legkönnyebb, a hármas a legnehezebb).
DNUNLOCK: kinyitja az összes ajtót.
DNMONSTERS: szörnyek jelenléte ki/be
DNCLIP: falátmászás
DNSHOWMAP: teljes térkép
DNCASHMAN: a space megnyomására pénzeső hullik
DNCOORDS: koordináták
DNRATE: frame rate
DNBETA: kiírja: " PIRATES SUCK! "
DNALLEN: " BUY MAJOR STRIKE "
DNTODD: " REGISTER COSMO TODAY! "

COLONIZATION (AMIGA)

Az első kolóniát nevezzük át **CHARLOTTE**-ra. Erre kiírja: "CHEAT MODE ACTIVE " - tehát bekapcsoltuk a csalást. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy 50.000 pénz áll rendelkezésünkre plusz az újvilág térképe is teljes egészében látható.

ZORK NEMESIS (PC CD-ROM)

Ha játék közben bármikor beírjátok: **CHLOE**, akkor egy könyv előtt találjátok magatokat, amiben a programozó képe látszik, majd egy könyvtárban keresgélhettek kereshettek, kutathattok kedvetek szerint.

WITCHAVEN 2 (PC CD-ROM)

MARKETING: god mode
WEAPONS: összes fegyver
HEALTH: az életek száma 100-ra ugrik
ARMOR: fegyverzet/páncél
STRENGHT: ellenállás
POTIONS: minden ital
SPELLS: minden varázslás
KEYS: összes kulcs
INVIS: láthatatlanság
NUKE: elpusztítja a szinten található összes ellenfelet
LEVELxx: ugrás az xx szintre

RAPTOR (PC, PC CD-ROM)

A programban írjátok be: **SET S_HOST=CASTLE**. Ezzel kapcsoljátok be a GOD MODE-ot: sérthetetlenség és minden fegyver.

Az összeállítást
Vári Zoltán és
Rácz Gyula készítette

Bugs Bunny in DOUBLE TROUBLE

Tapsi Hapsi agyalágyult kalandjai!


Az arab pálya az Aladdin hangulatát idézi.

Mindenkinek vannak rémálmai, s ezalól **Tapsi Hapsi** sem kivétel. Tapsi egy nehéz napja után furcsát álmodott: egy nagy kastélyban volt, minden irányba alagutak, folyosók vezettek. A labirintus egyik ajtaja félig nyitva állt. Tapsi odalopódzott és bekukucskált. "Végre!"- kiáltott fel egy őrült professzor, aki bent munkálkodott - "Az óriás répa-szerem végre működik!" Tapsi egy hatalmas répát pillantott meg egy asztalon a tudós előtt. Ekkor a professzor hirtelen megfordult. "Á... Pont erre van most szükségem! Egy agy az új robotomhoz! Gyerünk Gossamer, kapd el!" - kiáltotta, s azzal egy nagy, szőrös, narancssárga szörny vette üldözőbe Tapsit. Persze neki sem kellett több, felhúzta a nyúlcipőt, majd amikor már nem látta Gossamert, besurrant az egyik szobába. Nekidőlt az ajtónak, s kifújta magát. Csak ezután vette észre, hogy a szoba közepén egy különös, tévészerű gépezet áll. Tapsi odalépett, és elkezdte tekergetni a "Televisor" gombjait.

o

Nos, immár nem először és valószínűleg nem is utoljára a **Warner Bros** rajzfilmsztárjai ismét egy kiváló platformjátékban vállalták a főszerepet. A **Bugs Bunny in Double Trouble**-ban tehát nem más lesz a dolgunk, mint hogy épen, egészségben kivezessük Tapsit a fent említett rémálmából. Nyolc igen kemény szinten kell átvezetnünk hősünket, mindegyiken különböző feladatok várnak ránk. De mindenek előtt az irányítás: az **A gombbal** tudjuk majd mindig az aktuális tárgyakat használni, a **B-vel** ugorhatunk, a **C+irányokkal** pedig futhatunk. Ha a **C-t külön** nyomjuk, pályától függően Tapsi grimaszolni fog, vagy a közelében lévő kapcsolókat működteti. A játék egyébként gyönyörű, ám a nehézségét nem tudom, hogy kiknek tervezték, mert hogy az elsődlegesen érintett korosztály nehezen fog boldogulni vele, az biztos! Éppen ezért, hogy némileg megkönnyítsem a dolgotokat, most következzen a szintek részletezése. Az első négy szintre a televisoron keresztül jutunk.

DUCK RABBIT DUCK

Ezen a pályán Daffy-t kell megtréfálnunk úgy, hogy mindig magunk után csaljuk, s így Daffy a "menetszele" átforgatja a vadászidényt jelző táblákat nyúlról kacsára. Vele is kerülnünk kell a kapcsolatot! Hogy lelassítsuk, ragasztósbödönöket dobálhatunk a fejére.

BULLY FOR BUGS

Tapsinak matadorként kell helytállnia, méghozzá elég rendhagyó módon! A bikával rúgassuk fel nyúlunkat az égbe, s onnan irányítsuk az ejtőernyős dinamitokat a bedeszkázott lyukakhoz. A nyílások földalatti járatokba vezetnek, ahol elszabadult oroszlánokat kell bezárnunk a ketreceikbe, s ahonnan a bika-csapda alkatrészeit gyűjthetjük be. Felül láthatjuk, hogy milyen alkatrészeket kell keresni az adott járatban, ha pedig már mind megvan, ismét a felszínen vigyük a helyére az összeset.

HARE-ABIAN NIGHTS

Tapsinak itt egy arab városon kell átjutnia, majd egy varázslóval kell megküzdenie, hogy megszerezze a csodalámpát. A lámpa szelleme csak három titkos szobákkal és őrökkel teli pálya teljesítése után engedi tovább hősünket. Az őrök ellen használjuk a különféle fellelhető fegyvereket!

KNIGHTY KNIGHT BUGS

Egy középkori várban találjuk magunkat, ahol egy legendás kard megtalálása az első dolgunk. Ezután fel kell jutnunk az oromzatra, és megküzdenünk a Fekete Lovaggal és a sárkányával.

HAUNTED HARE

A szellemkastélyban az alagsorba kell lejutnunk, az őrült tudós laboratóriumába. Itt végre - a professzor különös találmányai segítségével - megküzdhetünk Gossamerrel, majd találkozhatunk magával a professzorral is.

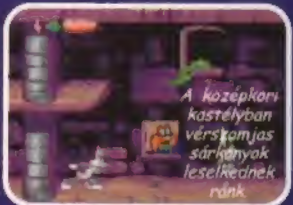
SPACED OUT BUNNY

Tapsi egy űrrobogóval a Mars felé veszi útját, ám egy aszteroidamezőbe keveredik. A kék aszteroidákból extrákat lőhetünk ki. Óvakodjunk Marvintól, a Marslakótól!


Daffyt a ragasztós edényekkel pár másodpercre lekapcsolhatjuk.

MAD AS A MARS HARE

A Mars felszíne felett itt egy repülő csészealjjal kell manővereznünk, és kilőnünk a ránk támadó csészealjakat.


A középkori kastélyban vérszomjas sárkányok leselkednek ránk.

HAREWAY TO THE STARS

Tapsinak meg kell keresnie az Illudium PEW 36 nevű űrfegyvert. Ha megvan, meg kell hiúsítanunk Marvin megalomán tervét: át kell irányítani mind a négy lézert a Földről a Marsra (a közelükben lévő kapcsolókkal).



Az ejtőernyős dinamitokat a lyukakhoz kell irányítanunk.


Tapsi nem törődik a mondással: felébreszti az alvó oroszlánt.

bugs bunny — Kiadja: Sega



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Nagyon nehéz játék, de legalább nem lehet egykettőre végigjátszani.

88%

DONALD IN MAUI MALLARD

Donald kacsát a megadrive-osok már megcsodálhatták **Maui Mallard** szerepében, ám természetesen a Super Nintendo-sok sem maradhatnak le egy ilyen kalandról! Legalábbis a Disney Interactive szerint nem, hiszen nemrégiben megjelent a SNES konverzió. Donald ebben a játékban Maui Mallard, a magándetektív bőrébe bújik bele, akinek egy különleges és szövevényes ügyet kell kinyomoznia. Egy kis sziget lakói keresik fel, akik **egy eltűnt Mojo szobor megkeresésével bízzák meg.** A szobornak állítólag varázsereje van, és ha nem kerül elő, az beláthatatlan következményekkel jár. Szerencsére a SNES átirat nem egy szokványos konverzió lett, talán okultak a Megadrive változat hibáiból, ugyanis az egész sokkal játszhatóbb, élvezetesebb, és nem annyira nehéz. A hátterek megrajzolásához bevetették a Super Nintendo minden tudományát, a 256 színű terepen csodálatos fény és füsteffektusokban gyönyörködhetünk.

○

A játékban a **B-vel** ugorhatunk, és az **A-val** használhatjuk a fegyverünket, amihez ha többféle muníció is rendelkezésünkre áll, az **L, R gombokkal** tudunk közülük szelektálni. A második pályától - ha összeszedjük a Yin-Yang érméket - Maui az **X gombbal** át tud alakulni nindzsává. Ilyenkor az L+R gombokkal, illetve az A gombbal tudunk a bottal küzdeni, az **Y gombbal pedig** a hasadékokba lehet új eszközt beékelni, s így felfelé haladni.

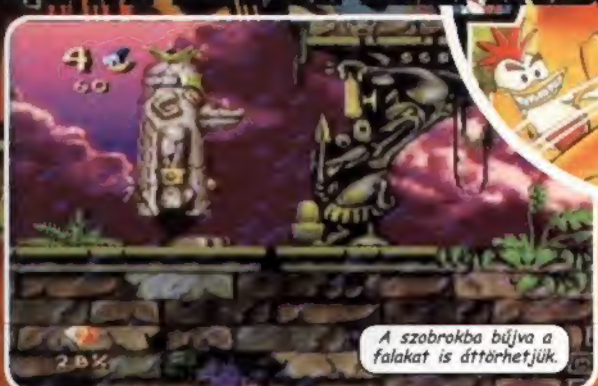
A 8 pálya roppant változatos, nem csak a hátterekben különbözőek, hanem szinte mindegyiken van egy-két speciális tennivaló. Például belebújhatunk szobrokba, és irányíthatjuk őket, falakat törhetünk át velük.

A harmadik pályán egy dugót kell megkeresnünk, amit kihúzva a kiömlő mocsár fog utat törni nekünk. Ugyanitt még találkozhatunk egy varázslóval, aki egészen apróra kicsinyíti le hősünket. Az ötödik pályán Maui még a bungee jumpingnak is hódol, és bennszülötteket kell elkapnia. Később egy óriás-békával is találkozhatunk, akivel az ellenséges törzs tagjait kell megetetnünk.

Ötletekben tehát nem volt hiány. **A pályákhoz egyébként kódokat is kaphatunk,** ehhez "mindössze" be kell gyűjtenünk bizonyos mennyiségű kincset, és a bónuszpályán megygyújtani az összes petárdát.




Maui persze nem retten meg holmi ízeltlábútól.


A szobrokba bújva a falakat is áttörhetjük.

donald in mm	Kiadja: Disney I.
SUPER NINTENDO	
92%	

MEGA MAN X 3

Minden bizonnyal **Mega Man** az a hős, akit egyetlen SNES tulajdonosnak sem kell bemutatni, hiszen az ő pályafutásának ismerete az akciójátékok terén legalább olyan "alapműveltségnek" számít, mint Marioé a platformjátékok között. Legújabb kalandjának az előzményei a következők:

21XX. évben járunk.




Ezek az egyszerű reploidok még csak a kezdetet jelentik.

Úgy tűnik, hogy az emberek ellen feltámadt Maverick robotokat végleg sikerült semlegesíteni. A megoldást egy Dr. Doppler nevű tudós dolgozta ki, aki tulajdonképpen maga is robot, őt az emberek hozták létre a robotok gyártásához. Dr. Doppler neuro-komputere végre kontrol alatt tudta tartani a többi robotot, s létrehozták az eszményi várost, Doppler Townt, ahol robotok és emberek békében éltek. Az utópia azonban csak pár hónapig tartott. Egy Maverick vírus - Dr. Doppler antivírusának álcázva magát - megtámadta az összes robotot, és újabb lázadás tört ki. A Maverick-Fejvadászok főhadiszállásán minden jel arra utal, hogy maga Dr. Doppler volt a háború kirobbantója. Dr. Doppler erről immár a főhadiszállást is tűz alá vették, így ismét szolgálatba kell lépnie Mega Mannek, és barátjának, Zeronak.

○

A Mega Man legújabb epizódján külsőre semmi újat nem fogunk észrevenni: ugyanaz a grafika, ugyanazok a hangeffektek, és ugyanolyan stílusú zenék, mint ahogy azt már megszokhattuk. A játékmenet azonban már egyáltalán nem szokványos, ugyanis **ezúttal választható karakter maga Zero is!** Nem kell hozzá mást tennünk, mint a fegyverválasztó képernyőn az R gombbal hívni őt. Zero roppant erős karakter, igaz a Maverickek ellen nem használhatjuk, de így is olyan ellenfeleket tudunk elintézni vele, amilyenek Mega Mannek már a játék végét jelentenék. Zeroval azonban óvatosnak kell lennünk, ugyanis **pályánként csak egyszer hívható, és a játék egészére csupán egy élete van.**

Az akció menete persze maradt a régi - minek is kéne rajta változtatni - tehát át kell verekedni magunkat a pályákon, irtani a robotokat, gyűjteni az életeket, energia kapszulákat és egyéb eszközöket, majd megküzdeni a szintek végi főnökökkel. Ha sikerül legyőznünk őket, energiájuk és a fegyverük a miénk, s mehetünk a következő pályára! A szintek talán még nagyobbak, mint az előző részben, rajtuk az ellenfeleknek pedig megvan az az átkozott képességük, hogy újratermelődnek. Mega Man rajongóknak az anyag feltétlenül beszerzendő!


Zero a barátja megmentésére siet.

megaman x3	Kiadja: Capcom
SUPER NINTENDO	
87%	

Kedves olvasók, pályatársak, meghívott vendégművészek, tisztelt nagyérdemű, szakikáim! Rendhagyó nap ez a mai mindannyiónk számára. Hosszú előkészítő munka és áldozatos levélírói teljesítmények után megszületetett az első olyan Csevegő, amelyben minden szó a dolgozó népé, azaz az olvasók válaszolnak az olvasók leveleire. Rám csak a begépelés fáradságos, vérzivataros feladata hárult, amelyet egy ilyen nemes célért (Szorgos népünk győzni fog!) örömmel vállaltam (ez utóbbi enyhe költői túlzás volt). A következő számban majd én uralom a terepet, hiszen számos érdekfeszítő kérdést feszegettek, aminek megválaszolására most nincs hely, meg idő, meg kedvem se.

MR F*CKER ÉS A NYÁRI MUNKA

"Gritingz!!! Nos, remélem nem lepődsz meg túlzottan Zolee, ha most egy kicsit komolyabb hangvételű levelet kell a kezedbe venned. A nevem Varga Zoltán, másodéves informatikus hallgató vagyok a Széchenyi István Főiskolán. (...) Először talán néhány olvasói levélre szeretnék reagálni, köztük is elsősorban Mr. Fuckeréra. Azt hiszem, ez a levél okozta a legnagyobb meglepődést. Nem akarom semmilyen jelzővel illetni Mr. Nekemkonfigurációs-gondjaimnincsenek-mertpentium-100MHz-megnyolcmegaram-deittazapubekellfejeznem a csúnyabeszédetmert-bekapcsolja a DukeNukemben a Parantallockot urat, de talán jót tenne neki, ha a Magyar Értelmező Kéziszótárban utánanézne a bunkó és öntelt címszavaknak. Mellékesen megjegyzem, hogy egy P100 a mai világban már nem olyan nagy dolog, még magyarországi viszonylatok között sem. Az a gép, amelyre én így verném a nyálam jelenleg egy Cyrix MI-es procis gép, ami egy S3 Trio 64 V+-os kártyával 2 Mega EDO Rammal a 3D Benchben 200-at mutat. Egyébként az illető nem tudom próbálta-e már a Duke Nukem-et 800*600-as felbontásban, vagy a Witchhavent 640*480-ban futtatni, amihez azért 8 mega elég kevés, hogy szépen fusson. A 3D renderelt, motion capture-ös "csodajátékok" elterjedésével pedig csak romlik a helyzet. (...)

A következő sorok Noname-nek szólnak, aki úgy látszik, elfelejtett körülnézni a világban a nagy önsajnálata közepette. Ha megtette volna, észreveszi, hogy a Ram ára a negyedére csökkent, azt az 5-6000 forintot meg egy kis nyári munkával könnyen össze lehet szedni. Ha az ember egy kicsit megerőlteti magát, könnyen találhat munkát, a rokonok közül is szinte mindig építkezik valaki. Nem tudom ugyan, hány éves Noname, de 14-16 éves biztosan megvan, ennyivel meg szülői engedéllyel már vállalhat munkát. (...)

Most jön az a rész, amit a legkellemetlenebbnek ítélek meg a levelemben, sokáig gondolkodtam, írjak-e erről egyáltalán. Az "Egy jó gép" című "cikkről" lenne szó. Nem tudom, annak idején milyen céllal jött létre a Csevegő rovat, de korábban még egész jópofa, humoros írások szerepeltek benne. Nem akarom megbántani a cikkírót, hiszen nem írt semmi rosszat, csupán tapasztalatlanságát árulja el, de írása legfeljebb két évvel ezelőtt mondhatott volna újat. Tudom, megpróbáltok eleget tenni a levélírók kívánságainak, és minél több írást leközölni, de azért nem ártana egy szintet meghúzni, és valamivel érettebb műveket leközölni. Mégiscsak egy országos lapról van szó, és ezért nem ártana felnőni a feladathoz, mielőtt az ember íráshoz fog.

Még néhány gondolat az újsággal kapcsolatban. Jelenleg egy hírlapárusító boltban dolgozom, így elég sok hasonló tartalmú újság összehasonlítására volt módom. Neveket nem írok, nem akarok reklámozni senkit, de a Ti árkategóriátokban már vagy CD-t is adnak, vagy húsz oldallal vastagabb az újság a ti dupla számotoknál. Tisztában vagyok vele persze, hogy ez nem a te hatásköröd és bizonyára zsákszám kapod az ár miatti panaszkodó leveleket Zolee, nem is panaszképpen mondom, csak megemlítésre érdemes ténynek tartottam. (...) A levélből annyit közölsz le Zolee, amennyit arra érdemesnek tartasz. Ja és még valami. Ha már az ember veszi a fáradságot, és megír egy levelet, nem értem, hogy a legtöbben miért bújnak hülye álnevek mögé, ahelyett, hogy vállalnák a véleményüket. Aláírás: Varga Zoltán/Kőszeg

UI: Ha már annyit szídtalak benneteket, még megjegyzem, hogy ti vagytok sokrétűségben az elsők, és a novella is nagyon tetszett."

*Csak két gondolat, mielőtt továbbpasszolom a szót: az "Egy jó gép" című írás pont elrettentő példaként jelent meg, tudod, amolyan **KOMIKUM, HUMOR** akart lenni, hogy ilyen értelmi szint is létezik. Én viccesnek találtam, te meg jól félreértetted. Rágd át magad rajta még egyszer, hátha ilyen megvilágításban ráérzel az ízére. Az újság/ár/többiek-vastagabbak-20-oldallal témát pedig majd a következő számban monológ formájában tövirol-hegyire kivesézem. Addig lássuk a következő reagálást, amely rímel Varga Zoli levelére:*

"Hi Zolee! Itt Willie. Gondoltam, írok neked néhány sort, témája: a nyár. Nem kérdezem, hogy neked milyen volt, gondolom nem lehet valami érdekes ugyanarra a kérdésre minden elolvasott levél után válaszolni. Röviden leírom az én nyaramat. Kezdődött azzal, hogy elmentem a Balatonra négyhetes gyakorlatomat letölteni. Dolgoztam rendesen, mint a többiek, ugyanazt a munkát végeztem, de kérdem én, érdemes ezt csinálni, amikor az ember tudja, hogy a maximum, amit négy hétre kaphat 1450 Ft?! Munka után strand. Mindenütt németek. Gondoltam, bevetem hatalmas nyelvtudásomat és megértem őket, de az "ein kleines Bier" és az "ein großes Bier, bitte" után elakadtam. Gondoltam (ott, akkor), hogy nem is olyan nagy baj, de hát én a jövő nyáron ebből érettségizek. Négy hét múlva "leszereltem" és hazajöttem (fizetés: 6000 Ft). S most következik a levél megírásának fő oka, ami nem más, mint egy bizonyos F*cker nevű lelkes avagy lelketlen olvasó iromanyára vonatkozó nyilatkozatom (önkitörésem). Mi az, hogy "csóró pupákok", azért, mert neki P100-asa van ilyen videókártyával, meg olyan hangkártyával, a többi már magas ívből le van (sz...) ejtve?! Csoda, hogy nem zsellérnek, koldusnak vagy egyenesen PARASZTNAK titulál bennünket.

Kíváncsi lennék, hogy őkelme próbált-e már megdolgozni valamiért is.

Még mielőtt befejezném, szeretnék kérni Tőled valamit. Csak egy apróság, szeretnék egy lánynak üzenni (tudom, ez nem kívánságműsor, nem üzenőfüzet és nem telefon). Az üzenet ennyi: ZSANI, VEGYÉL MÁR VÉGRE ÉSZRE! Aláírás: Willie."

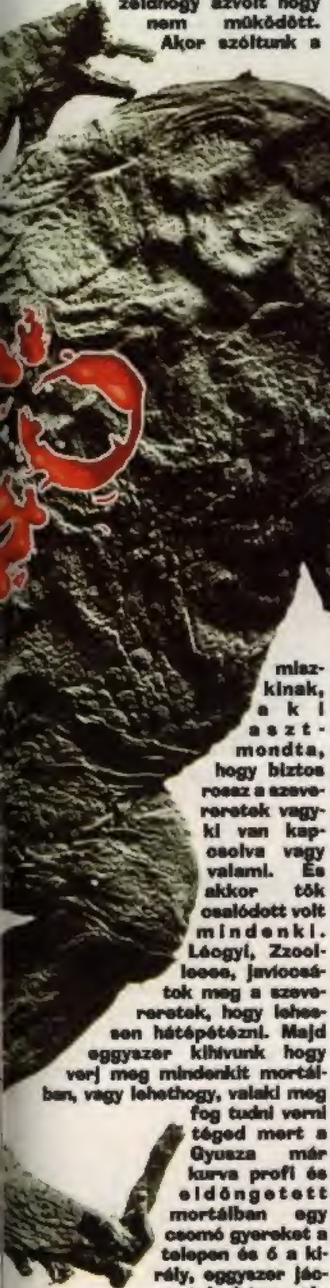
GÖRBE TÜKÖR

"Szia Zolee! (...) Ahhoz valami antitehetség kell, hogy mindig a legbaromarcúbb leveleket válaszd ki a bekerülésre, ehhez más nem ért. Vagy ezek a legjobbak? Korunk magyar fiatalságának ez a csúcstermése?! És a többiek még elborultabbak, sötétebb, hülyébb, idegbetegebb, idiotikusabb, stb...? Nem hiszem. Szerintem Te a hülyeségre buksz. Na, akkor lássunk tőlem is egy kis hülyeséget, szublevél formájában, hátha ez is megüti a mércét. Bár nem tudom, lehet, hogy ehhez születni kell. Lássuk, közben kommentálok.

Csőszú, Zolee! (elég baromarcú megszólítás volt, vagy a Hite, Zolee jobb?)

Aza hejzet, hogy neklálltam leveletirni neked, mer sokan be a csevegőbe szoktak kerülni és szerintem az tökjó mer akkor, mindenki amit gondolunk azt el tudja olvasni arról a dologról, amiről irunk neked. (Belezavarodtál már, vagy még fokozzam?) **Az én levelemet mindenestül ha betennéd a csevegőbe akkor tökjó lenne és akkor, akkor meghivnánk még az fagyizni haverokkal mer akkor már te is haver lennél mer tökjó lenne.** (Na? Alakul?) **És, akkor még irok még ide valamit, hogy tele legyen a sor mert akkor nem lessz az oldal olyan üres és tese fogod azt mondani hogy nahát egy üres levelet kel betennem a csevegőbe, mijen hülye csávó ez az ödön be se rakom. Tehát képzeld, bementünk az ibefóra és ott kipróbáltuk az internetet és tökjó volt, kár hogy te nem voltál ott, mert, akkor, te is láttad volna. Elősször azthittük, hogy nem is működik rendesen, szóltunk a krepáknak hogy javicsa meg mert képzeld hogy az volt hogy kipróbáltuk hogy milyen a címetek mert lehethogy egy csomó kafa program van a címeteken és az tökjó lenne. Beütöttük hogy htpt: ///wwwwww.nehogyedhidd.com vagy valami ilyesmit és akkor mondta a bazsa, hogy tökjó, mer mindgyárt megy csomó progi lessz játékok meg minden.** (Egész belejöttem. Lehet, hogy minden levelet ugyanaz

a pár ember csinál a Csevegőben, akik eljátszák, hogy ilyenek?!) **És akkor képzeldhogy azvolt hogy nem működött. Akor szóltunk a miszkinak, a k i a s z t - mondta, hogy biztos rossz a szeveroretek vagyki van kapcsolva vagy valami. És akkor tök csalódott volt m i n d e n k i . Légyi, Zzoolleeee, javicsátok meg a szeveroretek, hogy lehessen hátépétézni. Majd eggyszer kihivunk hogy verj meg mindenkit mortálban, vagy lehethogy, valaki meg fog tudni verni téged mert a Gyusza már kurva profi és e l d ö n g e t e t t mortálban egy csomó gyereket a telepen és ő a király, eggyszer jácsznotok kéne, okszi?** (Ajjaj, kezdek kinormálisodni!) **Meg nekünk, meg mindenkinek az tökjó lesz. Ja, láttad a mortálfilmet? Tökjó volt. Christopher Lambert jácszott benne. Ő volt a Ratyden. Nekem sajnos nincs meg a mortál, pedig szuper nintendóm van meg, régen volt 64 esem. Most apukám gépén írok, ez tökjó, PETIUM, és néha játszhatok rajta, mer megengedi és az tökjó. A szuper nintendón meg van szuper márió allszarezom. Ismered? Az is tökjó, olyanhogy mint mikor nintendód van kicsi, csak sokkal szuperebb, mert a szuperen megy. Átkoverálták. Tökjó, mert négy játék közül plusz egy lehet választani és nejó, majd meglátod ha eljössz. Eljössz, ugye? Válaszolj lécci a csevegőben, vagy levélben mert az tökjó lenne. Okszigén? Na, helómert, apukám jön hogy dolgozni akar és mérges lesz a feltartom ha.** (És az nem tökjó.) **Na helószilya, majd még írok ha később. Jó? T ö k j ó ? Aláírás: Ö d ö n"** (Szerző: Hámori Endre / Pécel)"



Üdv Endre! Jó lett a paródia és hogy még hitelesebb legyen, itt egy (idézem) baromarcúbb levél a legfrissebbek közül:

"Hello belló Zolee Bál! Szerkesztők nagy réme. Nem engedem hosszú lére ezért a tömör-gyönyör lesz ma téma. Nyisd ki az összes füled, szemed és lapoz az újság első oldalra melyen látsz, ne fent lent nézd a kék keretes hirdetést melyben TOTAL néven újságot hirdetek. Csak azt nem tudom, hogy hol a fenébe vegyem talán a csatornába. Voltam ezer meg ezer újságosnál."

NETUDDKI VISSZATÉR

"Dear 1152/2 (576) / Menő Manó Team! Teljesen egyetértünk a Netuddki nevezetű levél íróival. Jó lenne, ha az 576, de főleg Martin kikapcsolná végre jetpackjét és földet érne. Nem tudom miért kell leb****ni egy olvasót azért, mert szót mer emelni ekkora önteltség ellen. Mi az, hogy az olvasó szálljon le a magas lóról. Akkor most néhány idézet az öthetvenhatos cikkekből: Martin az élő legenda, számítógépes fiatalok bálványa, üstökösként feltűnt jelenség, beszélgetés az idollal, átlagkeresetet kóstáló napszemüveg, tetkós, kigyúrt, bronzbarnára pörkölt kar, izompóló, nagymenő, gondolhatod mekkora király voltam a klubban, kiöregedtem már ebből, vegyél részt a történelemből. Ennyit a magas lóról. Talán el kéne egy kicsit gondolkodni azon, hogy mi is az a szerénység, vagy ennyire a fejetekbe szállt a siker? Nem mondom, a lap designja OK, de a tartalomról inkább ne beszéljünk. Egy cikk nem több, mint 2-3k, az is 12-es betűmérettel. Emlékeztek a régi számokra? (Hát persze, azt is ti csináltátok!) Hosszú és kimerítő leírások voltak és tényleg szerettem a lapot. De most arra mentek, hogy minél többet a designra és kevesebbet a szövegminőségre. Régen az is érdekelt az újságban, hogy ki írja a cikket az adott játékról. Ma már inkább egy színes kifestőkönyv, mint egy színvonalas újság. Színvonalon nem a kinézetet értem, hanem a cikk stílusát. A szöveg fontosabb! A kinézet jó, ha szép meg csicsás, de ez nem minden. Nekem ne gyertek azzal, hogy a beleteket dolgozzátok ki. Nem ti vagytok az egyetlenek, akik újságkészítéssel foglalkoznak. Lehet, hogy ti vagytok az egyik legjobb újság, de ez ne jelentse azt, hogy minden az egekig magasztaltok, ami veletek kapcsolatos. Ez a kis kölyköknél bevált séma, hogy mi vagyunk az istenek, komolyabb olvasó ezen csak mosolyog, de egy ilyen nyálas cikken már a gyomrom kavarodik fel, és nemcsak nekem. Mi lenne, ha egyszer a rohadt életben elgondolkodnátok ezeken, és nem támadnátok vissza egy herótos hörcsög módjára. Aláírás: Netuddkik 2.

Ui: Kíváncsi vagyok, hány ilyen Netuddki írt nektek levelet ezzel kapcsolatban. Szerintem mindenki, akibe szorult egy kis intelligencia."

És a kontrázó ellenlevél, aminek hangneme kissé zabolátlan, de legalább nem köntörfalaz:

"Hevasz Zollee te vén kéjenc! Remélem küldtél pár négyzetmétert az ártatlan, unhappy and kotonpárti kisasszonynak meg a kölkének. Legközelebb ne hagyd magad ágyba vinni, mert egy reggel azon kapod magad, hogy valami rosszéletű nőszemély elvitte a Qkacod minden tartozékával együtt, és akkor már nem leszel elég tökös ahhoz, hogy a sok hülyeségre méltó választ tudj adni itt a Csevegőben. Ezen kívül vagyok oly jószívű, hogy megvédelek az Öt7-ven6 *ügyagyú levéliróitól, akik gecmár leveleikkel a ganyéba akarják taszítani kedvenc Csevegőmet. Gondolok itt arra a *uzifejű társaságra (nevezetesen a Netuddkikre), akik az anno júniusi szám ENDE oldalán keresendő cikket le merték szólni. Az ilyenek a vécén való nyomdázásom után lecsókolhatják a gravitációval dacoló *art a *eggemről. (Ugyis fogytán már az Új Alaplap=retyópapír). Nyolcszóval: nem kell a kedvünket a bal*asz kötekedésekkel a Csevegő olvasástól. Ja, bocs, ez 9 volt. (Balázs Árpád/Balatonfüred)"

KÖSZÖNJÜK A SEGÍTSÉGET! IGAZÁN NEM KELLETT VOLNA...

"Szerbusz kedves 576! A Cinkelt Lapok nevű, amúgy nagyon szuper rovathoz intézem soraimat. Korábban küldtem már néhány csalást PC-s játékokhoz, bár ezeket nem közöltétek le. Utólag jöttem rá, hogy joggal, mivel a biztos megélhetést nyújtó, több oldalas reklámok mellett minden téren a helyhiány az úr. Éppen ezért félek tőle, hogy ezen sorok sem látnak soha napvilágot az újság hasábjain, de ha már belekezdtem, be is kell fejeznem. Előnyömre válik viszont, hogy a most következő program géptípusát mostanában már alig emlegetik, így egy jó csalás vagy kód ritka rá. A játék a BOOM nevezetű C64-es álom. Mivel ez a program az 576 gondozásában jelent meg, én sem véletlenül maradtam e háztájon a kéréssel. Tetteimet siker koronázta. A kódot, amelyet találtam, játék közben kell vakon bepötyögni, hatására pedig egy félautomata, forgótáras, interdimenzionális plazmavetővel nyomulhatunk tovább. A begépelendő sor pedig igen egyszerű: NYASGEM ZOLEE. Remélem az illetékeseknek felcsillan a szeme és okulnak majd szavaimból. Shotgun alias Steam '96."

Kedves Olvasónk! Az ön által beküldött kód nem működik, pedig többször is megpróbáltuk a pötyögést. Máskor kipróbált csalásokat küldjön, ne a magánvéleményét, mert különben dühbe jövünk.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

"Szia Zolee! Bocs, hogy nem valamilyen értelmes szövegszerkesztővel írok, de csak angol Wordöm van. Azért remélem ezt is el tudod olvasni. Az ok pedig amiért billentyűzetet ragadok az az, hogy hiányolok egy levélírót, aki néhány hónapja (ha jól emlékszem) kétszer is szerepelt a Csevegőben, s akár folytatás is lehetett volna. De azóta semmi! Pedig egész jó kis leveleket írt, s mint ezt ki is nyilvánítodttad neked is tetszet. Akár még rovatot is nyithattatok volna, pl. Guminő címmel. Íiigen, Bukta Beátáról, alias RI-CSAJ-ról volna szó. A kérdésem pediglen az lenne, hogy mi a helyzet?

1., Ír, csak nem rakod be a Csevegőbe.

2., Teljesen átpártolt az Élet és Irodalomhoz? A (Humphrey) Bogarakról már nem is beszélve...

Szóval (meg írással), ha a második pont esete forog fent, akkor esetleg berakhatnál egy felhívást a Csevegőbe (akár az üzenőfüzet, akár e levél formájában), hogy ha van ideje, s kedve, írjon még a Csevegőbe. Az olyanokra pedig rá se ránts, mint azok a "Netuddkik". Na most már tényleg abbahagyom! További sok sikert, és jó egészséget kíván neked a GerZol team."

Hallod, Bukta Bea? Ha igen, jelentkezz!

Zolee

GHEN WAR

Jónéhány évvel történetünk kezdete előtt egy bizonyos Ghen nevű idegen faj ideiglenes menedéket kért a Földön, egy Bo-Kyat nevű másik faj elől. Cserébe tudományos felfedezéseiket osztották meg a földiekkel. Fejlett technikájukkal segítettek felépíteni a SunStar nevű kutatóállomást, amivel nemrégiben végre megkezdődtek a Szaturnusz Titán nevű holdján a bányászati munkák. Nem sokkal ezután azonban kiderül, hogy **az idegeneknek egészen más szándékaik vannak**, s nem éppen békések.

Ez lenne az előzménye a **Ghen War** nevű programnak, amivel egy újabb mechwarrior stílusú anyagot tarthatunk a kezünkben. Lássuk akkor a medvét! Rögtön a játék betöltésekor egy mozgalmas FMV intrót nézhetünk végig, szép komputer-animációkkal, ötvözve igazi színészekkel felvett jelenetekkel. Sajnos azonban az az érzésem, a játék elég szűk büdzsével készülhetett, ugyanis a színészi teljesítmények átlagon aluliak. Az egyik pilótakisasszony hatásvadász "velőtrázó" sikolyánál például nem tudtam visszatartani a röhögést, ami mondjuk egy véresen komolynak szánt jelenetnél nem biztos, hogy pozitív dolog. Na de hagyjuk a FMV-t, szerencsére úgyis továbbnyomható.

A játék maga egy Descent és Mechwarrior keveréknek mondható. A Descent sztorijához hasonlóan itt is vissza kell jutnunk a Földre, s közben a Marsról, annak egy holdjáról, majd a Holdról is kiirtani az idegeneket. Az akció menete teljesen Mechwarrior-szerű, igaz, itt csupán egy jóval kisebb páncélzatba kell belebújnunk.

o

A fegyverarzenál elég szokványosnak mondható: van egy állandó lézer a sima katonák ellen, egy Neutron lézer a keményebb ellenfelek ellen, aztán a létesítmények ellen gránátok és aknák, s végül rakéták, illetve hőkövetős rakéták, amik gyakorlatilag univerzálisan használhatók.

Az idegenek irtásán kívül mindegyik misszión más-más feladatok várnak ránk. Igaz ezek is inkább pusztításra, például robbantásokra irányulnak, ám az egyik küldetésnél például csak idegenek egyik hangárajtajának a lezárása a cél. A játék egyik érdekessége egyébként, hogy **sokszor magát a terepet, a dombokat is szét kell robbantanunk**, hogy elérjünk bizonyos helyekre.

A grafika kielégítőnek mondható, az idegenek mozgása, rohanása frankón néz ki, és jó dolog, hogy a Doom-szerű terepeken akár egész házakat ripityára lőhetünk. A küldetések is elég változatosak, ám az irányítás sajnos elég nehezen megszokható. Zanzásítva a dolgot: az anyag egy erős közepest érdemel.

ghen war | Kiadja: Virgin
SEGA SATURN
78%



A Ghenek elég vakmerően támadnak ránk.

Az ellenség járművei leginkább valami teknőspáncélra hasonlítanak.

GUN GRIFFON



Az ellenséges mechek kidolgozása mondhatni hibátlan.

A saját ágyúink sem tétlenkednek, szorgalmasan füstölik ki a tankokat.

2005-re a globális felmelegedés következtében alig marad a Földön élelem, és az energiakészletek is kifogyóban vannak. A Föld nemzeteinek két lehetősége maradt: **harcolni azért a kevésért, ami megmaradt, vagy elpusztulni.** A legtöbben persze a harcot választják.

A nemzetek a kontinensek szerint négy nagy csoportban egyesültek, a mi feladatunk az Amerikai Egyesült Országok (UAC) érdekeinek a védelme lesz. Nem is akárhogyan kell ezt tennünk, hanem **egy többemeletnyi magas mechwarrior pilótafülkéjébe ülve.** A harci feladataink javarészt a volt Szovjet Unió és Kína területein zajlanak, ahol az Ázsiai Közösség, az APC erőivel kell megküzdenünk. Tudni kell azonban, hogy mechwarriorokat az APC fejlesztett ki először, így ellenfelünk hasonló technikai adottságokkal rendelkezik. A feladatunk nem lesz könnyű. Már csak azért sem, mert az egyszerű romboló hadműveleteken kívül kísérő, védelmező feladatokat is kapunk majd. A nyolc szint pedig kivétel nélkül mind jó hosszú, vagyis nem fogunk egykettőre végezni.

A pusztításhoz többféle fegyver is rendelkezésünkre áll: egy jókora tűzerejű ágyú, egy géppuska, egy rakéta kilövő és egy bivalyerős páncélököl. A géppuskán kívül a fegyverekhez a muníció sajnos korlátozott, ha tehát valamiből kifogynánk, nincs más dolgunk, mint megkeresni a legközelebbi utánpótló-helikoptert, megvárni, amíg leszáll, és odamenni.

A játék alkotói egyébként nem egy hagyományos mechwarrior játékot kívántak írni, inkább **egy kis játéktermi hangulatot** próbáltak a programba csempészni. Ennek köszönhetően mechwarriorunk roppant gyors, a viselkedése gyakran inkább egy sportkocsira emlékezteti az embert, mint egy több tonnás gyalogos monstrumra. Na persze ez nem feltétlenül baj, hiszen a túlzott életszerűség ez esetben lehet, hogy a játék hangulatának a rovására ment volna. Ám ami még meglepőbb: repülni is tudunk, bár nem hosszú ideig.

A grafika nagyon szuper, ha odamegyünk az ellenség "pofájába", az objektumok még akkor is teljesen normálisan néznek ki. A tankok, teherautók, az ellenséges mechek és az egyéb járművek szépen vannak mozgatva és animálva. A tereptárgyak, mint például a szélmalmok szintén klasszul néznek ki, csak egy probléma van: a városban a házakat nem lehet felrobbantani.

gun griffon | Kiadja: Sega
SEGA SATURN
88%

ROAD RASH

Van úgy néha, hogy az ember szívesen felpattanna egy motorra, és csutkára húzná a gázt, ám mivel a valóságban ilyenkor egy kórházi ágy, vagy a jogosítvány bevonása lenne a tét, a gondolatot általában nem szokta tett követni. A konzolosok után azonban immár a PC-seknek sem kell visszafojtaniuk az ilyen késztetéseiket, ugyanis megjelent az ő gépükre is a **Road Rash.**

○

Hogy ez a program mennyire [illegible] már a 3DO-n való megjelenése [illegible] sem bizonyítja jobban, mint hogy az azóta kijött konzolos átiratok, s most a PC-s verzió is szinte az eredeti játék bitenkénti konverziója. Az öt féle - városi, tengerparti és egyéb - pálya tehát teljes mértékben azonos, a választható szereplők is, s ugyanazokat a videobejátszásokat fogjuk találni ebben a verzióban is. A feladat változatlan: a társainkat megelőzve és a fakabátokat lerázva **elsőként kell célba érnünk.** A cél érdekében ráadásul hőseink **nem vetik meg az erőszakosabb eszközöket sem:** úgy mint az öklük, a lábuk, vagy esetenként egy pajszer használatát sem. Nyertes futam esetén ha Big Game módban játszunk pénzt is kapunk, amivel egyre spécibb járgányokat vehetünk, melyekkel egyre magasabb versenyosztályba kerülhetünk egészen a megnyerésig.

○

A játék PC-n is nagyon frankó, semmit nem vesztett a hangulatából, a profi bandák által **biztosított aláfestő zenék** ezúttal is fergeteges atmoszférát biztosítanak. Sőt, a **grafika SVGA** lett, igaz ezzel egyetemben a minimum követelmény a Pentium processzor, és a Windows 95. A kon-zolos átiratoktól eltérően ráadásul PC-n még az opciók is bővültek, hiszen az egyszerű Trash Mode, s a karrierista Big Game Mode mellett ezúttal helyet kapott egy többjátékos üzemmód is, a **Mano-Á-Mano,** ahol egy modemen keresztül a barátainkat is kiosztjatjuk. Nem is tudom, kell ennél több?





road rash	Kiadja: Electronic Arts
Pentium: 8MB RAM, 2XCD-ROM, SVGA, SB, WIN95	
90%	

THE NEED FOR SPEED

SPECIAL EDITION

Az utóbbi időben szinte minden hónapban írtunk valamit a **Need for Speed**-ről a különböző verziók megjelenése kapcsán, s nincs ez másképp a mostani számunkban sem. Most azonban ismét a PC-s verzió van műsoron, ugyanis az **Electronic Arts** egy különleges kiadással kedveskedett a híressé vált játékuk rajongói számára.

○

A **Need for Speed : Special Edition** - mint ahogy arra a neve is utal - nem egy második rész, hanem a jól bevált elöd továbbfejlesztett változata. A játék külsőségeiben tulajdonképpen nem sok változást vehetünk észre, leszámítva a pályákat aláfestő jobb zenéket, gyakorlatilag nincs semmi eltérés. A lényeges változások ugyanis a választható opcióknál találhatók. Rögtön kezdetnek **például választható hálózati játék is, valamint modemmel is keríthetünk magunknak ellenfeleket.** Újdonság még, hogy a Playstation vagy a Saturn verziónál már megszokott éjszakai menet ezúttal itt is bekapcsolható. További különbséget majd a pályák megszámlálásakor fogunk tapasztalni, ugyanis két vadiúj versenypályán is rajthoz állhatunk: a sivatagos **Burnt Siennan,** vagy az ipari városon áthágó **Transtropolison.**

○

Sajnos azonban azt kell mondjam, hogy ez a két új pálya nem valami nagy durranás, szubjektív véleményem szerint gyatrák. Az életszerűséget tekintve a 3DO verzióval együtt eddig a PC átiratot tartottam a legprofibbnak, ám ezen a két új pályán az eddig leginkább csak Playstationön tapasztalt idétlenül eltúlzott ugratások most hatványozottan jelentkeznek itt is. A városi pályán néhol szinte a képernyőről is kirepül a kocsink, egy helyen pedig még be is pörgethetjük magunkat repülés közben, majd földet érve nyugodtan tovább autókázhatunk. Bevallom, én nem egészen erre számítottam.





need for speed se	Kiadja: Electronic Arts
Pentium, 8MB RAM, 2XCD-ROM, SVGA, SB	
78%	

AL INC

KELLEMETLE A VILÁG

A **Gametek** legújabb játéka egy olyan témát dolgozott fel, ami kis hazánkban igen nagy népszerűségnek örvend, hiszen minden feltűnési viszketegségben szenvedő szájhős vagy úgynevezett ufológus állítja magáról, hogy UFO rabolta el. Nos, legalább ennyire kell komolyan venni az **Alien Incident** sztoriját is, ami nagyjából a következő: Halloween éjszakáján történetünk főhőse, **Benjamin Richards** és kísérletezgető bácsikája - aki mellesleg feltaláló - éppen a legújabb Féreglyuk Generáló nevű találmányt tesztelik. Ha minden igaz, a gép a világűrbe fog fúrni egy lyukat, melyen keresztül fényévnyi távolságokra lehet eljutni a másodperc töredéke alatt. Kezdetben nem történik semmi, ám hirtelen villám csap a berendezésbe. Egy nagyon távoli galaxisban eközben egy különös lényt üldöz egy űrhajó. A lény berepül a gép által generált sugárba, s követi az űrhajó is. A hivatlan vendégek megérkeznek a Földhöz, a lény eltűnik a Föld légkörében. Az űrhajó utasai igen dühösek, s nyomban felkutatják a váratlan utazásukért, s a lény elszalasztásáért a felelőst. Bennek még sikerül időben elbújnia, ám bácsikáját elrabolják az apró termetű kis fehér idegenek. Itt kapcsolódhatunk be mi!



A széfet a jól bevált módszerrel kell kinyitni.



A HÁZBAN

A játékot tehát a laborban kezdjük. Vegyük fel a kötelet, és a kódszót tartalmazó papírost a szemetesből. Ezután irány a konyha, ahol egy biztosítékot, egy doboz gyufát és egy szelet penészes kenyeret találhatunk. Nyissuk ki a hűtőt, és vegyük ki a pajszert. Ezután menjünk a bejárati ajtóhoz, ahol a fogason a nagybátyó köpenye lóg. Vizsgáljuk ezt át, mire egy sztetoszkóp kerül elő. Térjünk vissza a laborba, nyissuk ki a biztosítékszekrényt, és csavarjuk be a biztosítékot. A padlót átvizsgálva egy meglazult deszkát vehetünk észre, ezt feszítsük fel a pajszerrel. A deszka alól egy nagy kulcs kerül elő. Menjünk fel az emeletre a bácsi szobájában (első ajtó). A sötétben keressük meg a lámpát és kapcsoljuk fel. Hajtsuk félre az ágyon a párnát, így alatta egy kis kulcs válik láthatóvá, amit vegyünk fel. Vegyük még fel a tükör elől a távirányítót, majd nézzünk be a saját szobánkba. (A harmadik ajtó.) Tegyük el a walkmant, a kalapácsot, majd nyissuk ki a szekrényt, és vegyük ki belőle a videokazettát. A könyvtárba (középső ajtó) a nagy kulccsal tudunk bejutni, a könyvespolcon lévő lakatot pedig a kis kulccsal tudjuk levenni. Toljuk el ezt a szekrényt, így egy széf tűnik elő. A sztetoszkópot használva nyissuk ki. Vegyük ki belőle a diskeket és a kulcsot. Irány ismét a labor, ahol tegyük be a pirító formájú driveba a floppy disket. Immár használhatjuk a C64-est, amibe valamilyen liftprogramot töltöttünk be. Nyomjuk meg a fel, azaz az "UP" gombot, majd szálljunk ki (QUIT). A nagybátyánk szobájában nyissuk ki a szekrényt az utóbb talált kulccsal, s már meg is találtuk az imént működtetett titkos liftet. Másszunk tehát bele. A pincében először is vegyük fel az elemet, majd kötözzük a kötelet a földön látható gyűrűre, s másszunk le rajta az aknába. Lent egy rakás szemét tetején néhány érdekes fénymásolatot találhatunk. Nyissuk ki a falon lévő csapot, majd nyomjuk meg a víz alól előtűnő gombot. A gomb egy rejtett létrát varázsol elő, másszunk tehát fel.



A hippivel egy csereüzletet kell lebonyolítanunk.

A ház előtt találjuk magunkat, időközben az idegenek - mivel hiába kerestek minket - eltűntek. Menjünk vissza a házba, tegyük be az elemet a távirányítóba, s ezzel nyissuk ki az utolsó zárt ajtót. Az újabb szobában tegyük be a videóba a videokazettát, s kapcsoljuk be a távirányítóval a TV-t. Vegyük fel a TV-ből kirepülő nyílvesszőt, s természetesen a rádiót se hagyjuk itt. Mielőtt távoznánk a házból, a laborban csavarjuk ki újra a biztosítékot, s tegyük el.

A [illegible]

A háztól először balra menjünk. Itt a barátunk háza található, aki elég mélyen alszik, ezért robbantsuk fel a postaládájukba érkezett petárdákat a gyufánkkal. A detonáció egy kicsit odébb taszítja hősünket, ám menjünk vissza, és beszéljünk Sluggs-szal, aki átadja a csillagvizsgáló kulcsait. Menjünk tovább, így egy régiségbolthoz jutunk. Beszéljünk az eladóval (Perhaps...), adjuk od a nyílvesszőnket, mire cserébe egy búvárruhát kapunk. Most látogassunk el a háztól jobbra fekvő kereszteződéshez, s onnan a park felé. Egy hippivel futunk össze, akivel szintén beszéljünk (Who are..., Benjamin..., What are..., Like..., OK...), így elcseréljük a walkmanünket egy Gameson nevezetű játékra. Ha most folytatjuk az utunkat balra, láthatjuk, amint az egyik idegen teleportként használja az itteni telefonfülkét. Nekünk is ugyanezt kéne valahogy tennünk, ám a szerkezet meghibásodott. Vegyük fel a [illegible], s menjünk a csillagvizsgálóhoz. Az obszervatórium ajtaja zárva van, de hát ugyebár már nálunk van a kulcs. Bent vegyük szemügyre a festményt, majd csavarjuk be a biztosítékunkat a mögüle előkerülő biztosítékdobozba. Ugyanitt, balra találhatjuk a főkapcsolót (circuit breaker), amit persze kapcsoljunk be. Menjünk fel az emeletre, és a kar segítségével pozicionáljuk be a távcsövet az idegenek hajójára. Most lépjünk a komputerhez, s tegyük be a lemezünket a disk drive-ba, a Gamesont pedig a képernyő alatti nyí-

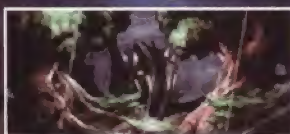


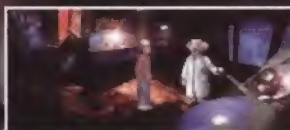
A penészes kenyér megfekszi a papagáj gyomrát.

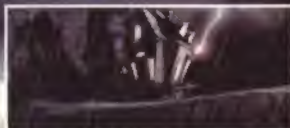
EN
DENT

N VENDÉGEK
ŰRBŐL!

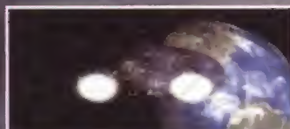


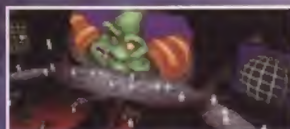




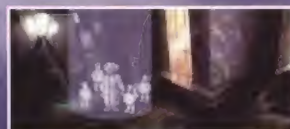












lásba. Kapcsoljuk be a kapcsolóval (Switch) a rendszert, s vessünk egy pillantást a monitorra. Először is tapogassuk le az égboltot (Scan...), majd visszatérve a főmenübe (Return...) mentsük ki (Save...) a Gamesonra az űrhajó coordinátáit. Lépjünk ki a számítógépből (Exit), s vegyük magunkhoz a Gamesont.

Menjünk vissza a csillagvizsgáló elé, onnan balra megtalálhatjuk Yodle-t, hősünk nagyapját, aki átad egy sperhaknit, "jóravaló" apánk hagyatékát. Említsük meg neki a megrongálódott telefonos teleportot, majd adjuk oda neki a pincében talált fénymásolatokat, valamint a szerkentyű elkészítéséhez szükséges rádiót és a Gamesont. Mászkáljunk [illegible], amíg az idegenek [illegible] a papagáját a [illegible] papagáj [illegible] készült teleport. Olvassuk még el a [illegible] nás követ Yodle asztalánál, majd menjünk a temetőbe.

Beszéljünk kétszer a kriptát őrző szoborral, s ismételjük el neki a kövön olvasott sort. (Look...) A kripta mélyén egy zárt ajtót, és egy kisebb tavat találunk, amibe ugorjunk be a búvárruhát használva. A tó fenekén nyissuk ki a ládát az [illegible], a ládából előke[illegible] láthatóvá, ami pedig a [illegible] csolja ki. A gőz mögött a vízalatti propeller kapcsolóját találjuk, amit kapcsoljunk ki, s ússzunk be mögé.

Egy barlangrendszerbe jutottunk, ahol először is a csontvázat kell megkeresnünk, s kivennünk a kezéből a köteles csákányt. Ezután a terem balfelső ajtajához kell eljutnunk, ahonnan a csákány segítségével kelhetünk át a középső ajtóhoz. Némi bolyongás után az üldözött idegen lényre találhatunk rá, aki hozzánk hasonló cipőben jár, ezért odaadja a teleporthoz a telefonszámot. Csatlakoztassuk a telefonfülkéhez a teleportot, vegyük fel a kagylót és tárcsázzunk.

AZ IDEGENEKNÉL

Az űrhajón rögtön álcázzuk magunkat a tökfejmaszkkal, s próbáljuk meg a liftet használni. Ez biztonsági kártya nélkül nem fog menni, ezért vissza kell menni az alvó teleportkezelőhöz, s az ő kártyáját kell eltulajdonítanunk. A kártya segítségével először is az idegenek főnökéhez aulenciára várókhoz menjünk, ahol nyomjuk meg a sorszámautomatán a gombot, s vegyük ki a jegyet. Ezt ismételjük meg, mire Ben teljesen kiüríti a gépet. Irány lifttel a börtön, ahol hazudjuk az őrnek, hogy várja őt a főnök. Az őr sietségében az ajtónál felejti a kártyáját, amit vegyünk ki, és távozzunk vele. A piros kártyával egy újabb helyre is eljuthatunk, a főnök vészkabinjához, amit éppen javítanak. Beszéljünk a szerelővel, adjuk be neki, hogy mi vagyunk a kapitány, mire gyanú nélkül átadja a jelvényét, s még meg is kér minket, hogy menjünk el a kabin kódkártyájáért a főnökhöz.

Térjünk vissza a váróterembe, és vegyük fel a börtönőr elveszett gyűrűjét a jegyautomata alól. Amikor épp távoznánk Ben észreveszi, hogy ő került sorra, tehát megkapjuk a kabin



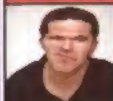
Együtt az egész család.



Miután kikapcsoltuk a propellert, szabad az út.

kártyáját is. A börtönben használjuk a gyűrűt a falon lévő lyukba illesztve, és olvassuk le a képernyőt. Az így ka[illegible] a piros kártyával [illegible] a fegyvert. [illegible] mennének a [illegible], miként semmisül meg az idegenek űrhajója...

alien incident	Kiadja: Gametek



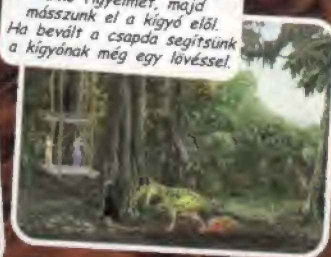
386DX/25
8MB RAM
CD,
VGA, SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Átlagos kalandjáték, kézzel rajzolt hátterek, közepes összhatás.

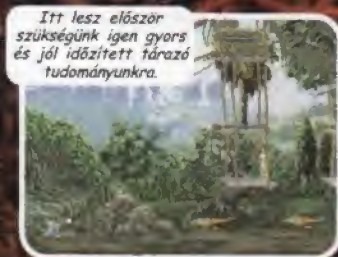
78%


Válasszuk ki a késünket, és vágjuk le magunkat. Szabadítsuk ki a kikötözött lányt is, s beszéljünk vele.


Egy lövéssel keltsük fel a dinó figyelmét, majd másszunk el a kígyó elől. Ha bevált a csapda segítsünk a kígyónak még egy lövéssel.


A talált drágakővel a titokzatos teleportokat tudjuk működtetni.


Kérjük meg Nataliát, hogy segítsen a kötelet húzni.


Itt lesz először szükségünk igen gyors és jól időzített tárazó tudományunkra.

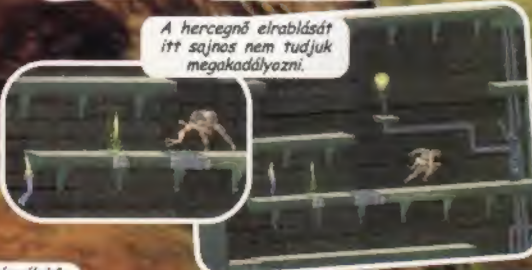

A lávafolyamokon ilyen köveken juthatunk át.

Ha nem vagyunk elég gyorsak, ez a Pterodactylus meglép a hercegnővel.


Vágjuk le a kötelet, kössük rá a barlangban talált horogra, és húzzuk ki vízből a tutajt.


Gyakran - mint ennél az energiafeltöltőnél - a lézerrácsok nyitvatartásához szükség van a hercegnőre.

A generátorok ki/bekapcsolásával késleltethetjük egy-egy rács záródását.


A hercegnő elrablását itt sajnos nem tudjuk megakadályozni.






A vízinövényeket - a szárukat elvágva - liftként használhatjuk. Ha köveket pakolunk rá, minket is megvár.


Ha nincs kéznél kő, töressünk magunknak egy dinóval!


Le/fel irányítva a "léghajónkat" használjuk ki a széljárást.


Torkin, a testőrség parancsnoka csak későn jött rá a Kígyóemberek trükkjére. Halála előtt még átadja a város kulcsait.

BERMUDA SYNDROME

A Bermuda Háromszög. Számos tudóst és írót foglalkoztat mind a mai napig ez a titokzatos környék, ahol megannyi hajó és repülő tűnt el nyomtalanul. A tudósok többek között egy olyan hipotézist állítottak fel, mely szerint valamilyen gáz - ami a föld mélyéről tör elő - fejre állítja a fizika törvényeit, s például a fa elsüllyed a vízben. Ezzel szemben az írók leginkább egy **dimenziós kapu** létezését gyanítják. Nos, ez utóbbin, és a híres B17-es bombázók eltűnésén alapszik a BMG gondozásában megjelent **Bermuda Syndrome**.

1942-t írunk, a Dirty Sally nevű B17-es fedélzeti gépágyúja javában "muzsikál" **Jack J Thompson** kezei között, ám úgy látszik Jack nem elég szemfüles, mivel egy Messerschmitt golyói teljes hosszában felszántják a gép oldalát. A bombázó a Bermuda Háromszög közelében lead még egy segélykérő üzenetet,

A dinó elől meneküljünk vissza a teleport mögé, így ez a Triceratops majd elintézi helyettünk.

Lőjünk egy gyíkot, akasszuk a liánra, és kérjük meg Nataliát, hogy hintáztassa.

A Gallimimusokat tereljük el jobbra, majd tűnjünk el a T-Rex elől.

A roppant gyors óriáspóknál már előre vegyük fel ezt a testtartást.

Ha a függőhidat használni akarjuk, előbb el kell takarítani a repülő hüllőket.

A szoborfejjel nyissuk ki a gázt, s kérjük meg a hercegnőt, hogy gyújtsa meg.

Néha úgy érezhetjük, mintha ismét az Another Worldben járnánk.

A Taurontól kapott golyóval a csapdákat semlegesíthetjük.

A növényevőket nem muszáj megölni, elég csak elriasztani.

Itt nem tilos az állatok etetése.

A Merianok primitívek, de jó harcosok. Először a "lovukat" ijesszük meg, majd közelről szedjük le őket.

A pókbarlangban ízeltlábúak és óriáspeték várnak ránk.

Először az üres cella őrétől vegyük el a kulcsokat, majd "szakadjunk be" a hercegnő cellájához.

Tauron barátainak kiszabadításáért egy varázskard lesz a jutalmunk, amivel átvághatjuk az utunkat álló pókhálót.

A veszélyes akadályt csakis a lávába szabad guritani.

A hercegnőnek rántottából verjünk hidat!

A kút elzárása után egy darabig magára kell hagynunk a hercegnőt.

A végső küzdelem a Kígyóemberek vezérével, Telquaddal.

s azzal örökre eltűnik. Jack J Thompson azonban túléli a katasztrófát. Egy dzsungelben landol, ahol egy kikötözött gyönyörű lányt éppen egy T-Rex próbál elfogyasztani - mármint mielőtt a gép szárnya le nem szeli a fejét. Hősünk kivágja magát ejtőernyője fogságából, majd kiszabadítja a lenge ruházatú lányt is, aki azonban hála helyett csak dühös szavakat vág Jack fejéhez. Mint később kiderül, egy **Natalia nevű** hercegnőről van szó, akit a beteg apja, Ijagmar királya megmentéséért akartak feláldozni, és emberünk éppen ezt a ceremóniát tette tönkre. No de sebaj, minden jó, ha jó a vége! A repülőben szerencsére volt néhány "villámló bot", amivel hősünk sikeresen felveheti a harcot a dzsungel dinoszauruszaival, és a királyságot megtámadó, vad kígyóemberekkel. Persze nem marad majd el a jutalma sem, s hogy ez mi lesz, azt gondolom már mindenki kitalálta.

o

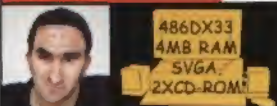
Hosszú ideje nem játszhattunk ilyen kiváló akció-kalandjátékkal, mint a Bermuda Syndrome. Az én mindenkori toplistámat legalábbis mindeddig az Another World vezette, de úgy érzem, immár csak holtversenyben maradt az első. Nem véletlenül hoztam fel az Another Worldöt, hiszen a történet nagyon hasonló, a játékmenet is, az irányítás pedig majdnem teljesen azonos, igaz ez utóbbi inkább a Prince of Persiahoz áll közelebb. A **Space** a fegyver használata, a **shift plusz az irányok** a futás és a kapaszkodás, a **fel** billentyű az ugrás. Futás közben nagyobbat, helyből (a shifttel) kisebbet ugrik Jack. A fegyverek használata elég egyértelmű, csupán arra hívnám fel a figyelmet, hogy a puska újratölthető. (Leguggolva+Le irány) A már említett két másik játékhoz képest a legfőbb előrelépés az ún. **Cselekvés Ablak**, amit a **Tabbal** hívhatunk elő, s melyen a fegyvereinken és a tárgyainkon kívül van még egy felvenni/haszálni ikon, egy beszélgetni ikon, s egy hercegnő ikon, mellyel kifejezetten Nataliával diskurálhatunk. A cselekvéseket az **Enterrel** aktivizálhatjuk.

o

A játékmenet elég egyszerű, hiszen mindamellett, hogy a hercegnőtől tanácsokat kapunk, a használható tárgyak a jobb felső sarokban egy ikonként jelennek meg, vagyis semmit nem kell keresgélnünk. Bárhol és bármennyit menthetünk állást, a történet szála pedig lineáris, tehát elakadni lehetetlen. A **3D-ben tervezett grafika** valami csodálatos, a dinók mintha a Jurassic Parkból léptek volna elő. Az üvöltéseik és hörgéseik is eszméletlenek, az animáció pedig egyszerűen perfekt. Istenítő jelzők helyett azonban inkább csodáljátok meg a képeinket! A játék vége szerint egyébként lesz folytatás is, így a játékiparba frissen beszállt BMG-nek csupán ennyit tudunk mondani: csak így tovább!

bermuda syndrome | Kiadja: BMG

486DX33
4MB RAM
SVGA
2XCD-ROM



Prince of Perzsia rajongóknak feltétlenül beszerzendő

98%

Aki egy percet is játszik a Rise-zal, szinte bizonyos, hogy azonnal észreveszi az eltéveszthetetlen **rokonságot a Caesar II-vel.** A Sierra előző, igen sikeres és látványos játéka szintén az ókorban játszódott, célja és színterei is szinte teljesen azonosak voltak a fiatalabb testvérével. Városokat kellett építenünk, majd azokból kiindulva az egész világot kellett kereskedőinkkel bejárnunk, majd idővel uralmunk alá hajtanunk. Azonban amíg ott a legfőbb hangsúly még is a városok építésén volt, addig a Rise and Rule-ban feladatunk a világ elfoglalása lesz, amelyhez vezető úton a városok csak az egyik eszközt jelentik majd. Természetesen ellenfeleink is akadnak majd, akik hasonló célokkal látnak hozzá a terjeszkedéshez.


A Kolosszus hatalmas alakja őrködik a félsziget bejáratánál.

A KEZDETEK KEZDETÉN

A játék elején kiválaszthatjuk, hogy hányan vágjunk neki a hódításnak. Két emberi játékos, és összesen hatféle kultúra mérheti össze erejét, melyek mindegyike valamilyen tudományban, vagy a hadviselésben a többieknél magasabb szintet képvisel. Némely nép képes felépíteni a világ hét csodájának egyikét (akár több példányban is), amelyeknek gyakorlati jelentősége nem túl nagy, de látványosak. Néhány nép két tudományágban is erősebb a többinél, míg mások csak egyben, melyet azonban könnyű harci egységeiknek átlagon felüli ereje ellensúlyoz.

A **görögök,** filozófusaik és matematikusaik révén, az általános műveltségben lesznek nagymenők, valamint a spártaiaknak köszönhetően fejlett lesz a harci ismeretük is, ami a katonai épületek építését sietteti. Gyalogságuk erősebb az ellenfelekénél. Főleg erdőkben és tengerparton építkeznek, ha általános, műszaki és harci ismeretét egy városuk tökélyre fejleszti, képes lesz Kolosszust építeni.

Az **egyiptomiak** a földművelésben és műszaki tervezésben jeleskednek, így általános célú épületeiket tudják gyorsabban felépíteni. Csodájuk a piramis, amelyhez földművelés, általános és műszaki ismeretek szükségesek.

Az **indiánok** szintén földművelési ismeretekkel indulnak. Könnyűgyalogságuk, amelyet a városok minden különösebb fejlesztés nélkül, megalapításuktól képesek kiképezni, erősebb az átlagnál.

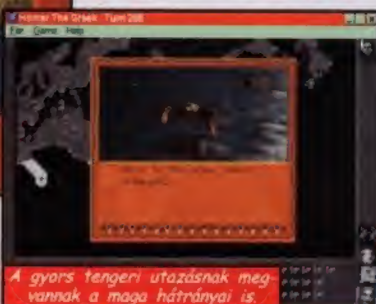
A **mezopotámiai** nép műszaki ismeretekkel indul, amely az általános célú épületekhez jön jól, valamint az utak építésénél. Könnyűgyalogságuk és könnyű gályáik igen erősek. Csodájuk a függőkert, amelyhez tökéletes földművelés, orvosi és műszaki ismeret szükséges.

A **kínaiak** sem maradhatnak ki. Orvosi és harci tudásuk fejlett az indulásnál, amely a csapatok erőnléténél, kiképzésénél és hatékonyságánál fontos tényező. Nehézlovasságuk igen erős.

Az utolsó nép a **kelta.** Harci tudásuk a legmagasabb az összes náció között, gyalogságuk szintén a legerősebb, de a könnyű gályáik sem elhanyagolhatóak. A tengerparton, hegyekben és erdőkben érzik otthon magukat.

o

A játékot mindegyik nép egy szekeres várósalapítóval kezdi, akinek gondos elhelyezése meghatározhatja a játék első szakaszának sikerét. Első városunk ugyanis természetesen semmiféle külső segítségre nem számíthat, mivel erősítés sehonnan nem várható. A szekeres nem mindegy, hol telepít várost, ugyanis **néhány terep különleges lehetőségeket rejt.** A barna termőföldön ugyanis földet lehet művelni, az erdőben és a tengerparton halászni lehet, míg ugyancsak a tengerparton települt városaink kikötővel is rendelkeznek, tehát hajók építésére is alkalmasak, ami harci egységeink szállításának és távolabbi területek felderítésének egyik leggyorsabb módja. Első városunkat tehát lehetőleg ezen területek egyikének közelébe telepítsük, de lehetőleg semmiképp ne hegyekbe, vagy sivatagba.


A gyors tengeri utazásnak megvannak a maga hátrányai is.


Alulbecsültem az ellenfél létszámát.

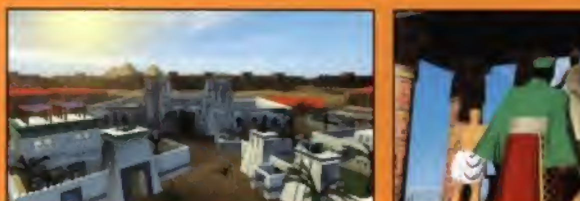
A városok és a birodalom irányítása többfajta menü segítségével történik. Külön menü jelenik meg a városokban, és külön a birodalmi térképen. A városban legfontosabb teendőnk mindig a **munkaerő elosztása** lesz. Embereink négyféle tevékenységet végezhetnek, úgymint élelmiszerkeresés, tudományos kutatás, kétkezi munka, és ércgyűjtés. Ezek között a tevékenységek között embereinket a középső sávban található négy kapcsolóval oszthatjuk el. Az **élelmiszerellátás** értékeit a bal alsó sarokban láthatjuk. A tányérra helyezett étel a lakosok által elfogyasztott élelmiszert jelenti. Ha ez esetleg piros háttérrel jelenik meg, akkor valaki éhezik, embereink mogorvák lesznek, és a lakosság létszáma csökken. A zöld háttér azt jelenti, hogy néhány extra adag ételt is kiosztunk, ami a lakosok morálját és irántunk, azaz uralkodójuk iránt érzett hűségüket növeli. A karddal jelölt ételegységeket a városban állomásozó katonák eszik meg. Ha a háttér kék, akkor a raktárunkból fogyasztjuk a készletet, amíg ez el nem fogy, semmi gond, senki nem éhezik. A búzakévék azt a gabonamennyiséget jelzik, amelyet raktárainkban helyezünk el későbbi fogyasztásra, már ha van raktárunk. Ha a kéve piros háttérrel jelenik meg, akkor még nem építettünk raktárat, a learatott gabona pocsékba megy, embereink a pazarlás láttán kicsit csalódnak bennünk.

A következő téglalapban a következő játékkörre eső **kutatás** mennyiségét láthatjuk, itt minél több könyvet látunk, annál erőteljesebb a kutatás.

Mellette található a **termelési képernyő,** ahol a következő körben építendő épületet vagy kiképzendő katonai egységet jelzi, már ha nem döntünk úgy, hogy nem építünk semmit, inkább kutatunk vagy élelmet gyűjtünk. A kis villámok az egység minőségét jelzik, ami attól függ, épületek szempontjából milyen fejlett a városunk - hármas szintű barakkban és kováccsal jobb katonákat képezhetünk ki, mint kettessel. A lila csík azt jelenti, hogy az adott egység kiképzésének mekkora része lesz kész a parancs kiadásának pillanatában, tehát azonnal. A változtatható hosszú zöld

THE RIS OF A


Ennél szebb görög várossal aligha találkoztok majd.



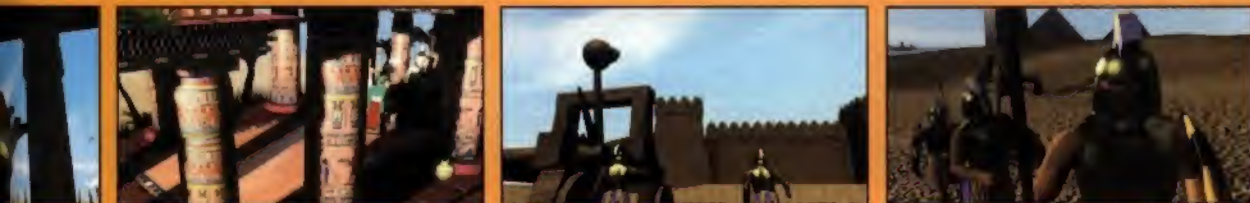
csíkkal kell elérni a jobb szélre ahhoz, hogy az egység teljesen elkészüljön. Ennek hosszát határozhatjuk meg a négy tolókapcsoló utolsó két tagjával, azaz a **munka és a nyersanyaggyűjtés** állítóival. Munkánk hatékonyságát a csík változásán kívül a jobb alsó sarokban is nyomon követhetjük. A kalapácsok a munkát jelzik, ha piros a háttere, akkor az a munkás tétlenkedik, mivel munkájához nincs elég érc. A kövek az ércet jelentik, piros háttérrel - a gabonához hasonlóan - azt jelzik, hogy raktár híján az a nyersanyag veszendőbe megy. Néha itt egy emberalak is megjelenik, amikor a lakosság egy tagjából lesz katona. Ha a munka és a nyersanyag kapcsolóját arányosan növeljük, elképzelhető, hogy itt több emberalak is megjelenik, tehát egy körön belül több egységet képezünk ki. A vörös keresztek a lakosság egészségét jelzik, a szivek pedig a morált. Az emberalakok a populáció nagyságát jelzik, amelyet a növelhetünk úgy, hogy a városban állomásozó katonai egységeken megnyomjuk az egér gombját (ezek általában az akadémia körül állomásoznak), majd elvisszük erre a sorra, és ott elengedjük a gombot. Így pillanatok alatt felduzzaszthatjuk egy akármilyen kicsi és fiatal város lakosságát.

AZ ÉPÜLETEK

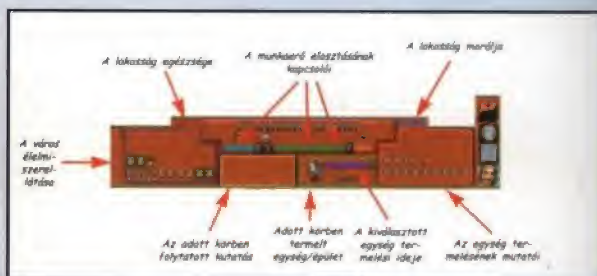
A városban többféle épületet építhetünk, sajnos csak az adott helyre, így a Caesar II-ben látott szabadságról le kell mondanunk. Az épületek: **barakk** (katonáink minőségét növeli), **városháza, piac** (csak ennek megépítése után kereskedhetünk saját városaink között, valamint idegen hatalmakkal), **könyvtár** (a kutatást gyorsítja), **templom** (növeli a morált), **raktár, kovács** (lovasság, hajók csak ennek megépítése után építhető), **műhely** (amely általában növeli az egységek és épületek építési tempóját), valamint **városfal.** Minden épületnek három fejlettségi szintje létezik, melyekhez meghatározott szintet kell elérni az összes tudományágban. Az épület leendő helyére kattintva nézhetjük meg, hogy megvan-e a kellő tudás. Minden szintet külön kell felépíteni, tehát nem lehet egyből magasabb szinttel kezdeni. A városházára kattintva azt is megnézhetjük, milyen a lakosok beállítottsága az uralkodókkal szemben. Ha ugyanis a város kereskedők vagy filozófusok révén kapcsolatba kerül más királyokkal is, akár meg is szeretheti azt, és átállhat az ő oldalára. Elfoglalni is könnyebb azokat a városokat, ahol már kedvelnek minket egy kicsit. A raktárra kattintva az ott tárolt termény és ércek mennyiségét is meg-

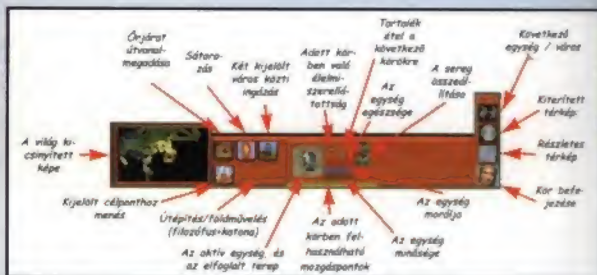
SE & RULE
NCIENT EMPIRES

RINGASD AZ EMBERISÉG BÖLCSŐJÉT!




Ha egy egységenk körül zöld keret jelenik meg, ott történt valami.





nézhetjük, valamint beállíthatjuk, hogy azokat kereskedőink exportra elvihetik-e, illetve importálhatják-e. Az akadémiánál pedig beállíthatjuk, hogy kutatóink mely területre mekkora energiát fektessenek, valamint természetesen azt is megnézhetjük, melyik tudománnyal hol tartunk a lehetséges tudásbeli maximumhoz képest.

A TÉRKÉP ÉS FUNKCIÓI

A játék másik színtere a térkép lesz. Itt adhatunk utasításokat városokon kívül állomásozó egységeinknek. Mindegyik képes járőrözni, városok között oda-vissza utazni (ennek hasznáról később), egyszerűen a megadott helyre menni, illetve beásni magát és védekezni (ilyenkor nem fogyaszt ételt, de mozogni se tud). Két különleges egységről kell szót ejteni: **a kerekedőről és a filozófusról.** Mindkettőnek érdemes két várost (akár ellenségest is) megadni úticélul, amelyek között ingázva terményeket illetve tudást hoznak-visznek. A filozófus különösen fontos, mert segítségével új városaink néhány kör alatt igen fejlettekké válhatnak. Célszerű hát néhány várost különböző tudományágakra specializálni, és egymás között közlekedő filozófusokkal pillanatok alatt mindenhol eljuthatunk a maximális fejlettségi szintre. Ha a filozófus mellé katonát is beosztunk (egyszerűen egy helyre irányítjuk őket), akkor új parancsokat is kiadhatunk neki: útépítés és földművelés, körönként egy egységen. Az úttal a városok közötti menetidő csökkenthető, a földműveléssel pedig felszabadíthatjuk a város gyűjtögetésre utalt embereit, akik ehelyett kutathatnak vagy dolgozhatnak.

Térképen egy katonai egységre mutatva megnézhetjük a sereg összeállítását, parancsokat adhatunk neki, valamint megnézhetjük erőnlétét, motiváltságát és minőségét. Több egységből álló sereget úgy oszthatunk több részre, ha itt az egységeket jelző kis ikonok közül az egérrel kijelöljük azokat, akiket máshová szeretnénk küldeni, majd egyszerűen megadjuk nekik a célpontot. Ugyanitt, alul lesz látható az adott körben még felhasználható mozgáspontjainak mennyisége (színes csík), mármint ha nem adtunk meg neki olyan úticélt, amelyhez csak több kör alatt érhet el, ugyanis ilyenkor automatikusan folytatja útját. A mellette levő kockán a terepet láthatjuk, amin épp állomásozik.


Új város alapításakor csak a legszükségesebb épületek állnak rendelkezésre.


Városunk elért egy bizonyos fejlettségi szintet, és megnöveli területét.

Ez azért fontos, mert az egységek jele mögött láthatjuk azt a terepjelzést, amilyen terepen őt kiképezték. Ezen a felszínen lesz legjobban képes harcolni. Ugyancsak fontos, hogy erdőben vagy tengerparton van-e, ugyanis csak itt képes élelmiszerrel ellátni magát (kivéve ha sátorozik). Élelmiszertartalékairól is itt láthatunk jelzést, üres tál, teli tál, illetve néhány tarisznya képében (ami a tartalékokat jelzi). Ha ugyanezen a térképen egy városra kattintunk, megnézhetjük lakosai egészségét, morálját, irántunk érzett lojalitását, az épp ott állomásozó egységek adatait, a lakosság számát, az éppen gyártott egységet, valamint tudományágainak fejlettségét.

Ne feledkezzünk meg a diplomáciáról se. Uralkodótársainkkal ugyanis többféle üzenetet válthatunk, amelyek befolyásolják a népek kapcsolatát. Négyféle hozzáállású mondanivalónk lehet: hadüzenet, békekötési ajánlat, üdvözlés (amit akkor érdemes elküldeni, ha egy egységünk az ellenfél városa közelébe ért), illetve gúnyos kacaj (ha el akarunk utasítani egy békeajánlatot). Mindezeket a jobb oldalon felül, ellenfeleink arcképére kattintva küldhetjük el, jobb kattintással pedig megnézhetjük, hogy melyik uralkodó milyen érzelmekkel viseltetik irántunk.

O

Mindenkinek tudom ajánlani a Rise and Rule-t, aki szereti a nem túl pörgős stratégiai játékokat. Találhatók ugyanis benne igen szép animációk és képek, de egy idő után igen megerőltetővé válik a játék, mivel egy 24Mb RAM-os Pentium 100-on is közel öt percig tart, mire egy előrehaladott játékállásnál az ellenfél elvégzi összes lépését - és akkor még csak egy ellenfelem volt!



Minden kultúra a saját stílusában építkezik.

rise & rule of a.e.

Kiadja: Sierra

486/100
8MB RAM
SVGA
CD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Ceasar II utánérzés, csak egy kicsit haloványabb kivitelben.

85%

COMIX CORNER



Új tanév, új 576. Ez persze legfeljebb 50%-ban kellemes hír, elvégre bohó ifjúkoromban én sem szívesen cseréltem fel a Balaton zöldellő pázsitját (Pázsit? Zöldellő? Hahaha...) a gimnázium roskatag padsoraira. Nem baj, legalább a vadul burjánzó vadkendertáblák is lassan hervadásnak indulnak, s ha nem is túl jókedvűen, de legalább száraz orral vághatunk bele a nagy büdös őszbe. Na jó, térjünk rá a képregényrovatra. E mostani számunkban az eddigiektől eltérően nem egy konkrét sorozatról vagy irányzatról fogok írni, inkább összegyűjtöttem néhány érdekesebb infót. Elvégre itt az ősz, s a különféle kiadók ilyenkor kezdik elárasztani a piacot jobb-rosszabb képregényekkel, szüntetik meg veszteséges sorozataikat - egyszóval már készülődnek az év végi őrületre.

■ Az Image "Megtorlójának", **Grifter**nek önálló sorozata indult, a cégtől már megszokott színvonalon.

■ **Lobo**nak új, négyrészes minisorozata kezdődik, **Death and Taxes** címmel. A történet középpontjában a galaktikus adóhatóság szörnyű mesterkedései állnak, de megismerkedhetünk a fogolylövészet (nem madár) rejtelmeivel is. Igazi mélyütés...

■ Véget ért a Marvel egyik legpatinásabb sorozata, a **Thor**. A több mint 500. számot (40 év, emberek, 40 év!!!) megélt Viharisten most egy vaskos válogatással búcsúzik.

■ Az Image az utóbbi hetekben ugyancsak rákapcsolt, a **Grifter**en kívül még két új sorozatot indít: az **Allegrat** és a **Brasst**. Érdekes, hogy mindkét történeten erőteljes cyberpunk beütés érződik, holott ez a stílus "odaát" már kissé divatjamúltnak számít. Különösen a Brass ígérkezik nagy durranásnak, ez a sorozat állítólag 3 éves fejlesztőmunka gyümölcse.

■ Végre elkezdődtek a már régóta várt **Marvel - Image Crossoverek**, azaz közös történetek. Image színvonal, Marvel hősök - a siker garantált. Eddig csak a **Backslash/Spiderman** sorozat első száma jelent meg, de hamarosan jönnek a többiek is.

■ Az **Age of Reptiles: Tribunal Warfare** egyike a legigényesebb és legeredetibb sorozatoknak. A történet a dinoszauruszok korában játszódik, és szavak helyett (ki látott már beszélő Tyranosaurust?) gyönyörű képeivel mesél tanulságos történeteket a bátorságról, büszkeségről vagy éppen kapzsiságról. A napokban jelent meg e nagysikerű sorozat folytatása **Age of Reptiles: The Hunt** címmel, ami ha lehet, még szebb, mint elődje.

■ A Dark Horse egy új, négyrészes Ragadozó történettel rukkolt elő, ami a **Dark River** névre hallgat. A sztori nagyjából ott kezdődik, ahol az első film véget ért - azaz folytatódik a mészárlás az őserdőben, ezúttal Dutch Schaefer nélkül.

■ A komoly gondokkal küszködő Marvel is megpróbál újítani, ezúttal Pókember nagy nemezisének, **Carnage**-nek indul sorozata.

■ Az **X-Akták** képregény immáron a 20. számnál jár, tehát még nincs lecsengőben az X-Files láz Amerikában. Scully és Mulder rendületlenül nyomoz tovább, és hamarosan várható a második gyűjteményes kötet is.

■ A **Wetworks** (ők az Image egyik szupercsoportja) sorozat hamarosan eléri a jubileumi 20. számot (mondjuk a 25. lenne az igazi jubileum, de ha ennyire ünnepelni akarnak, hát legyen nekik örömük), amiben az alábbi ünnepi történetet olvashatjuk: **Monsters and Metal Clash and Wetworks is caught in the crossfire**. Mondjuk az Image elég szép jubileumi számokat szokott csinálni, de ez a cím valami borzasztó...

o

Egyelőre ennyit a Comic Industry híreiből - találkozunk egy hónap múlva. Már csak egy, mondhatni becsületbeli ügyem maradt: köszönetet mondani Crownak, minden képregények tudorának, ki nem egy Comix Corner megírásában komoly segítségemre volt.

T.J.



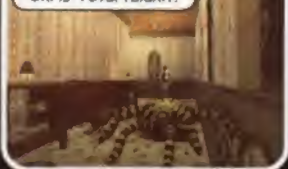




RESIDEN

A MINDEN PÉNZT M

A múltkori számunkban nem hazudtunk: a Resident Evil kétségtelenül az eddigi legjobb PlayStationre készült játék. Mivel helyhiánnyal küszködünk, sajnos teljes végigjátszást nem tudunk nyújtani, ám úgy érezzük az is elég lesz, ha csak a lényegesebb tárgyakat, és azok használatát említjük meg. A különféle lőszerek, térképek és mentési lehetőségek helyét tehát itt most nem írjuk le. Menteni egyébként az írógépeknél lehet, de csak akkor, ha találtunk hozzájuk írógépszalagot.


Chris rovartalanít.

Nem lehet tehát minden zombi kinyírása után menteni, hiszen összvissz 30 szalagot találhatunk a játékban. Az életben maradáshoz gyűjtögessük a növényeket! Ezek közül a zöld gyógyít, a kék a mérgezés ellen jó, ha pedig ezeket a pirosakkal mixeljük, megsokszorozhatjuk a hatásukat. Kalandozásaink során találkozni fogunk majd ládákkal, ezekbe nyugodtan rámolhatunk, ugyanis egyfajta tárgy-teleportként funkcionálnak a távolabbi ré-


A kígyó ellen a savas lövedéket használjuk.

szek között. A lőszerrel pedig spóroljunk! Erre a legegyszerűbb módszer, ha a shotgunnal közvetlen közelről egy lövéssel loccsantjuk szét a zombik agyát.

A két választható szereplő közül - szintén a helyhiány miatt - most csak Jill megoldását közöljük, de nagyjából ugyanúgy kell csinálni Chrisszel is. A főbb különbség, hogy Chrisnél - nyolc helyett - csak hat tárgy lehet, és mivel ő a játék elején nem kapja meg Barrytől a sperhaknit, vele még több kulcsot kell megkeresnünk. Végül egy jótanács: minden szobában nézzünk körül, minden dokumentumot gyűjtsünk be, ugyanis a vizsgálódásaink alaposságától függően másképp alakul a tör-


A figurák egész közelről sem lesznek pixelesek!

ténet, sőt a befejezés is! (Chrisszel kettő, Jillel pedig négyfajta megnyerés is van!) De választhatjuk a másik végletet is, azaz csak a legfontosabb tárgyakat gyűjtsük be, a zombik mellett pedig csak fussunk el, mivel ha három óránál kevesebb idő alatt teljesítjük a játékot, egy örök munícióval rendelkező rakétavetővel kezdhetjük újra az egészet!

o

Az első lényeges tárgy rögtön az ebédlőben található: az embléma a kandalló fölött. A kastély keleti felében, a lépcsőfeljárónál a raktárban némi mérget találhatunk. Ezzel el kell menni a növényházba, ahol mérgezzük meg az agresszív növényt, a mérget a szivattyú vizébe öntve. A növény mögött van az első kulcs, az **Armor Key**.

Immár a nyugati oldalon a lépcsőfeljárótól nem messzi szobában magunkhoz vehetjük az ócska shotgunt a polcról, s kicserélhetjük a jóra a kastély keleti felében. Ideje, hogy megszerezzük a másik kulcsot, tehát menjünk a piros ajtós bárterembe, ahol toljuk félre a szekrényt, és vegyük fel a kottát. Játsszuk le a zongoránál. A kinyílt titkos ajtó mögötti szobor talapzatából vegyük ki az arany emblémát, és tegyük helyére a miénket. Irány az ebédlő, helyezzük a kandalló fölé az arany emblémát, s az óra mögül nyomban elő is kerül a **Shield Key**.


A generátorteremben jobb ha menekülőre fogjuk a dolgot.

A következő dolgunk négy címer beszerzése lesz. Először is lökjük le az ebédlő feletti karzatról a szobrot, majd a szilánkok közül szedjük ki a kék ékkövet. Ezt rakjuk be a tigrisszobor szemébe, ami a zöld folyosó kis beugrójában található, s már is meg van a **Wind Crest**.


Hmmm... Jill hogy kicsípte magát!

A kastély keleti felében találhatunk egy kisebb képtárat, tele varjúkkal. A madarakat ne hergeljük, hanem nyomjuk meg a képek mögötti gombokat a következő sorrendben: newborn baby, infant, lively boy, young man, middle-aged man, bold-looking old man, majd végül a terem végében lévő kép mögötti kapcsolót. Jutalmunk a **Star Crest**.

A következő helyszín: az emeleten a fegyverterem a kék ajtó mögött. Toljuk a szobrokat a földön lévő rácsokra, és nyomjuk meg középen a gombot. Vegyük ki a vitrinből a **Sun Crestet**.

Az utolsó címer a legkényesebb: ha még nem vettük fel a bazookát, kerítsük elő a balkonról, Forest hullája mellől. Nyissunk be ugyanezen a szinten a piros folyosón rögtön az első ajtón jobbra, és próbáljuk megmenteni a mérgezéstől haldokló Richardot a térképen jelzett helyre sietve szérumért. Késve érkezünk, ám Richard átadja a rádióját. Immár mehetünk tovább, a kígyóhoz. A kígyó ellen a legjobb a bazooka savas lövedéke, ilyet ha minden igaz, ekkorra már kaptunk Barrytől. Kergessük el a kígyót, és vegyük fel a **Moon Crestet**.

o

Immár a címereket a helyükre helyezve (a keleti oldalon, hátul a folyosón) kijuthatunk végre a kastélyból. A raktárhelyiség polcáról - a lépcsőt odatolva - vegyük fel a négyzetes végű kurblit, és eresszük le vele a medencét. Másszunk át rajta, a kígyók elől meneküljünk, majd a liftezzünk le. Így az örök szálláshelyére juthatunk, ahol egy megvadult óriásnövény hálózta be az egész házat. Rögtön a folyosón toljuk a szobrot a padlón a nyílásra. Kutassuk át a szobákat. Az egyik szobában egy piros könyvet találhatunk, ha pedig a fürdőszobában leeresztjük a koszos vizet, egy kulcs kerül elő a kád aljáról. A padlónyílás után egy újabb folyosóra jutunk, itt menjünk be a méhekhez, és vegyük fel a 002-es kulcsot. Keressük meg a folyosón a hozzá való ajtót, majd bent toljuk el a szekrényeket. Másszunk le az így felfedezett létrán.

A folyosón a ládákat a vízbe tolva alkossunk hidat. Menjünk le az elárasztott részbe, és meneküljünk a cápák elől arra, ahol két ajtót látunk. A fent felvett kulccsal nyissunk be a baloldalin. Ott a kart meghúzva eresszük le a vizet, majd a gombbal a falon nyissuk


A lángszóróval persze minjárt könnyebb.

ki a szomszédos lőszerraktárat. Gyűjtsünk be némi muníciót, és vegyük fel a 003-as kulcsot. Irány ismét a méhes terem, ott pedig a 003-as ajtó. A könyvespolcon cseréljük ki a **V-Jolt nevű méreg könyvét** a piros könyvünkre, mire egy titkos átjáró nyílik meg, ám még ne nyissunk be. Menjünk ki, és rögtön szemben be a kódos ajtón. (A kód: 3-4-5) Az üres üvegek és a vegyszerek segítségével a falon látható képletek alapján állítsuk


Barry helyettünk is intézkedik.

NT EVIL

EGÉRŐ BORZALOM!

össze a 16-os megjelölésű V-Joltot. Ezzel menjünk vissza a pincébe, s ott öntsük a mérget a növény gyökerére. Immár a titkos ajtón bemehetünk a meggyengített növényhez, s nyírjuk ki. Szedjük fel a kandallóból a **Helmet Key-t.**

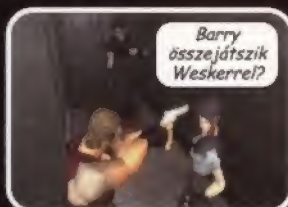
Miután Weskerrel kibeszélgettük magunkat, térjünk vissza a kastélyba, ahol az új kulccsal rögtön egy újabb szobába nyithatunk be. Kapcsoljuk fel a villanyt, vegyük fel a könyvet, s nyissuk ki. Jutalmunk az **Eagle Medál**. Ha meg akarjuk szerezni a magnumot, menjünk fel az



Chrisnek Rebecca segít

emeletre a trófeás szobába, kapcsoljuk le a villanyt, és a lépcsőt odatolva vegyük ki a trófea világító szemét. A piros ékkövet helyezzük be a tigrisszoborba, s már is miénk az új fegyver.

Most nézzünk el a bálterembe, ahol a zongorát megpiszkálva ismét előjön régi "barátunk", az óriáskígyó. Ezúttal ne kegyelmezzünk neki. Vizsgáljuk meg a földön a lyukat, amit a kígyó harapott ki. Barry jön be, és leereszt egy kötelet. A kötél ugyan leesik, ám Barry hamarosan hoz újat. Ezt várjuk meg, majd vegyük el Barrytől a kódot az emeleti ajtóhoz. Másszunk ismét le, s a sírkövet eltolva még lejjebb. Menjünk fel a lifttel, ott rögtön az egy kis raktárban találhatunk **a kerti lifthez elemet**. Nyissunk be a könyvtárba is, majd ott a második szobában kapcsoljuk fel a villanyt, és a megvilágított helyre toljuk oda a szobrot. Egy titkos helység nyílik ki, ahonnan vigyük el az első diszket.


Barry összejátszik Weskerrel?

Ismét a kertben menjünk az eddig nem működő lifthez, és illesszük a helyére az elemet. Menjünk fel vele, zárjuk el a medencét, s ismét vissza a lifttel. Ahol eddig a víz folyt, most egy lejárat vált láthatóvá. Lent ismét Barryvel találkozhatunk, aki segít a Hunterek likvidálásánál. Hamarosan rálelünk a sebesült Enricora is, ám mielőtt beszélhetne, valaki lelövi. Csak annyit tud mondani, hogy egy-két kulacsos van közöttünk. Enrico gyilkosa elejtett egy másik kurblit, ezzel majd az itteni folyosók egyes részeit tudjuk elforgatni. Rögtön a lejáratnál keressük is meg az első ilyen helyet, s a falon lévő lyukba illesszük bele az új kart. Csaljuk ki az Indiana Jones-féle guruló kő-csapdát, s meneküljünk fedezékbe. A kő addigi helyéről vegyük fel a láng lövedéket, s a kő ütötte lyukon keresztül nyissunk be az óriáspókhoz. A potrohát célozzuk a tűzzel. Égessük le, vagy a sarokban lévő késsel vágjuk le a tovább vezető ajtóról a hálót, majd az újabb kő-csapda mögül vegyük fel a második diszket.

Még nem menjünk fel a lifttel, hanem az itt lévő folyosót is forgassuk el, mégpedig háromszor. Menjünk be, balra, s a szobrot toljuk rá a kapcsolóra. (A fal mellől a kurblis gépezetet használva toljuk ki.) A titkos rekeszből vegyük ki a Wolf Medált.

Liftezzünk fel, s a kút két oldalába helyezzük be a két medálunkat. Menjünk le a kútba, majd a létrán még tovább, le. A zombiknál, egy kis beugróban balra megtalálhatjuk a harmadik diszket. Menjünk le, ahol az első ajtó mögötti folyosón, a zombis szobában másoljuk fel az első kódot az egyik diszkünkre. Keressük meg a számítógéptermet, vegyük fel a cartridge-ot és kapcsoljuk be a komputert. JOHN néven jelentkezzünk be, majd az ADA nevet adjuk meg kódszónak, s nyissuk ki az összes biztonsági ajtót. Az egyikhez kód is kell: MOLE. Menjünk ki, a körfolyosó közepén lévő helyiségbe. Toljuk a ládákat a rácsokra, a lépcsőt pedig a szellőzőhöz. Másszunk fel. A hullaházba jutottunk, ahol kimásolhatunk egy újabb kódot.



Íme Tyrant teljes nagyságában.

Fent, ahol a diszket találtuk, immár bemehetünk a konferencia terembe, és megnézhetjük a vetítővel a cartridge-ot. Ugyanitt nyissuk fel a panelt, és nyomjuk meg mögötte a gombot. A rejtekhelyről vegyük ki a **Laboratórium kulcsát**, és menjünk is oda. Irány az energiaközpont! Meneküljünk a Hunterek elől. Az első teremben keressük meg a főkapcsolót, és adjunk áramot mindenhová. A második teremben kimásolhatjuk a harmadik kódot, s végül eljuthatunk a generátor terembe. Helyezzük áram alá az eddig nem működő liftet. Menjünk vissza a folyosóra. Kapcsoljuk


Magnummal hatásosan lehet agyat loccsantani.


Wesker a saját csapdájába esett.

be a liftet - közben Barry is csatlakozik hozzánk - és menjünk le.

Weskerrel futunk össze, s mint kiderül, ő az áruló, saját céljaira akarja használni a biológiai csodafegyvert, Tyrantet. Esze ágában sincs a labort megsemmisíteni, Barryt pedig a családja zaklatásával zsarolja, így az engedelmeskedik neki. Barry azonban időben észhez tér, s leüti Weskert. Miután megcsodáltuk Tyrantet, nyírjuk ki. Segítsük fel az alélt Barryt, és meneküljünk, mivel Wesker beindította az önmegsemmisítést. Előtte azonban a három kód segítségével nyissuk ki a börtönt, és engedjük ki Christ. Menjünk fel, s az eddig zárt menekülő úton irány a helikopter leszálló. A liftbe helyezzük vissza az elemet, mire már

Jill feleleveníti zenei tudását.

csak három percünk marad. Fent a ládából vegyünk ki egy jelzőrakétát, és lőjük fel. Idő közben azonban feltámad még Tyrant, ám itt már csak az a dolgunk, hogy elmeneküljünk előle mindaddig, amíg végre Brad ledob nekünk a helikopterről egy rakétavetőt...

resident evil	Kiadja: Virgin
PLAYSTATION	
97%	

Megjelent a Command and Conquer 3! A grafika egy kicsit ugyan lepusztult, a kezelés egy kicsit lerontott, az épületek és egységek száma megcsappant, de egyébként a rokonság letagadhatatlan. Kár, hogy a kisöcsit egyval, amelyek teljesítése után automatikusan szállítanak minket a következő planétára.

Katonáink robotok lesznek. Ők a harcon kívül "képesek" elfoglalni járműveket és rögzített ágyúkat. Egyik leg-



Grunt izgatott tekintete elárulja hogy eléggé felforrósodott lába alatt a talaj

általán nem C and C-nek hívják, hanem a keresztségben egy Z betűt aggattak rá.

A játék felépítése a mostanában unalomig ismert koncepciót tükrözi. Humoros és igen hosszú, látványos filmek kötik össze egy madártávlatból játszódó stratégia feladvány pályáit. Feladatunk nem más lesz, mint egy bázisról kiindulva, eleinte maroknyi, majd egyre duzzadó seregünket irányítva, a tereptárgyakat és az elszórtan fellelhető hadianyagokat, járműveket okosan felhasználva eljussunk az ellenséges támaszpontig. Pontosabban szólva, **három módon teljesíthetjük a pályákat.** Legelőször is, ha **az összes ellenséges egységet elpusztítjuk, másodszor úgy, hogy csatában leromboljuk az ellenséges bázist,** harmadszor pedig úgy, hogy **egy emberünkkel belopakodunk erre a bázisra, így foglalván el azt.** Öt bolygót kell így elfoglalnunk, mindegyiken négy pályá-

fontosabb feladatuk azonban az lesz, hogy zászlókat taperoljanak. A játékterületen ugyanis a játék indulásakor egy kék és egy piros zászlóval jelzett kis terület tartozik csak a szembenálló felekhez, amelyen a saját bázisuk található. A többi terület tehát induláskor semleges, amelyeket **úgy foglalhatunk el, hogy a területen található zászlót megérintjük, ami ekkor a mi színünkre vált.** A területen található épületek így szintén a mi irányításunk alá kerülnek, utasításokat adhatunk nekik. A minél több elfoglalt és megtartott terület szintén ezek miatt az objektumok miatt lesz fontos, mivel minél nagyobb az



Psycho orpinnel apritja az ellenfeleket. Éppen egy lánctalpast küld az örök vadászmezőkre.

"országunk", gyáraink annál gyorsabban készítik el az újabb egységeket, javítórészlegeink annál gyorsabban dolgoznak, és radarállomásaink annál nagyobb területet képesek szemmel tartani.

■ **LEFELÉ MUTATÓ NYÍL:** az előző utasítás fordítottja, beszállás illetve elfoglalás. Egy egység a harc szempontjából (a kiszállásig) elvész, mert ő lesz az adott jármű sofőrje.

Z ROBOTOK



AZ EGÉR FUNKCIÓI

A játékban segítségünkre lesz az intelligens kurzor, amely a megfelelő helyekre mozgatva felveszi az ott végrehajtható utasításra jellemző formát. A nyilat a képernyő szélére mozgatva scrollozhatunk, illetve ugyanezt tehetjük a jobb gomb lenyomásával, és az egér mozgatásával. A kis térképen a jobb egérrel kattintva természetesen ugyanígy kapcsolgathatunk a helyszínek között. Az egérrel még a következő utasításokat adhatjuk:

■ **KERESZT:** az egység megpróbál a lehető legrövidebb úton eljutni erre a pontra. Ha képes rá, akkor az útjába kerülő sziklákat és roncsokat elpusztítva rövidíti le az időt.

■ **CÉLKERESZT:** az egység követi a kijelölt célpontot, és megkísérli elpusztítani azt.

■ **MARKOLÓ KÉZ:** zászló vagy gránátosdoboz megszerzése.

■ **FELMUTATÓ NYÍL:** egy csapatszállító vagy ágyú kijelölése után ismét arra mutatva jelenik meg. A benne helyet foglaló egységek kiszállnak.

■ **CSAVARKULCS:** javító jármű célpontjának megadása, illetve sérült jármű szervizbe küldése.

■ **BILLEGŐ UJJ:** végrehajthatatlan utasítás (például túl távoli célpont).

A KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE

Lássuk, mit láthatunk a képernyőn, a játéktér mellett. Fenn az **aktív egység** képe látszik, több kis billentyűvel. Az A gomb akkor villog, ha az egységet épp támadja valaki vagy valami. Erre kattintva az épp támadás alatt álló más egysé-



Gyalogszerrel is felvehetjük a harcot a harckocsik ellen, de jó ha valami bivaly fegyvert birtoklunk.

geinkre is körbekapcsolhatunk (ugyanezt teszi az F5 billentyű is). Mellette látható a pálya elkezdése óta **eltelt idő**, ami azért fontos, mert ettől függően kapunk előléptetést teljesítéskor. Alatta látható az **aktív egység**, illetve az, aki esetleg nem aktív, de elvégzett egy korábban rá bízott munkát, és most jelentést tesz. Ilyenkor a bal kattintás a portréján őt teszi aktívvá, adhatunk neki új utasítást. A portré alatt látható az **"emberünk" fegyvere illetve járműve**, valamint az esetleg nála levő **gránátok száma**. Legalul látható az **energia mennyisége**.

Következik a mini-térkép. Ezen az egységeken kívül a radarjaink hatótávolsága is látszik. Több megjelenítési módja között a tetején lévő gombokkal váltogathatunk. Ezek lehetnek: felszín, - épületekkel és zászlókkal melyeket (villogó pont jelöl). Színük lehet fehér (semleges) vagy piros/kék-, jellemzés - a kurzorral rámutatva egy egységre, megjelenik egy leíró betű, ami lehet R (robot), V (jármű), G (ágyú), RF (robotgyár), VF (járműgyár), VR (járműszerviz), RA (radarállomás), vagy FT (bázis) - valamint zóna - az felek által elfoglalt területeket jelöli.

Legalul látható az **irányítópanel**, amelyen az RVGB gombokkal egységeink között lapozhatunk (robotok, járművek, ágyúk, épületek, ugyanez elérhető az F1-F4 gombokkal), megnézhetjük a szembenálló felek erejét (**maximum 50 egységünk lehet!!!**), valamint előhívhatjuk a főmenüt.

o

Egységeinket a bal gomb lenyomásával és nyomvatartás melletti mozgatásával kihúzott négyszögbe terelésével csoportokba oszthatjuk be. Ilyenkor a csapat bármelyik tagjának adott parancsot közösen hajtják végre. A csoportot az A billentyű megnyomásával is létrehozhatjuk, amikor a képernyőn látható összes egységet beszervezhetjük. Ha a SHIFT-et megnyomjuk, az egységekre kattogtatva szintén összevonhatjuk őket. Mindig azt az embert válasszuk ki, aki az adott feladatot végre tudja hajtani, és akit a többiek is tudnak követni. Gránátok felvételéhez például a tankból és gyalogosokból álló csapatból a gyalogosokat válasszuk, míg épület támadásához a tankot. Ha újra négyzetet húzva csapatokat jelölünk ki, a régi szakaszból kivehetünk egységeket. A DELETE gombbal oszlojt hirdethetünk.

Épületeket és hidakat is lerombolhatunk. Az épületnél a lényeg az, hogy ne a bejáratra mutassunk, a hídnál pedig az építmény szélét jelöljük ki.

HÁBORÚJA





AZ ÉPÜLETEKRŐL NÉHÁNY SZÓ

A gyárak minőségét egytől ötig terjedő számú csillag jelzi. Minél több a csillag, annál többféle egységet képes előállítani. A gyárak a termelést csak akkor kezdik meg, ha a területének zászlóját, tehát magát a területet elfoglaljuk. Az épp kiválasztott egység előállításához szükséges idő elolvasható az épület elején. **Összesen háromféle épület található, a bázisunkon kívül.** A gyáraknak két alfaja létezik, egyik robotokat a másik járműveket állít elő. A robotokat nem egyesével, hanem a portréjuk mellett látható mennyiségben gyárthatjuk. A nyilakkal a különböző árszínvonalú és erejű egységek között lapozgathatunk, mindegyikre megnézve az elkészítéséhez szükséges időt is. A már elkezdett gyártás állását a portré mellett látható grafikonon követhetjük nyomon. Ha egy egység gyártását le akarjuk állítani, a CANCEL gombra kattintsunk. Ilyenkor természetesen választhatunk új terméket, de ha meggondoljuk magunkat és mégis az elkezdett termelést folytatnánk, az eredeti egységet kiválasztva vagy a CANCEL-re kattintva onnan folytathatjuk a gyártást, ahol az abbamaradt, nem vész el a belefeccölt munka. A gyártás befejezéséről üzenetet kapunk majd. Mint azt már korábban említettem, csak 50 egységünk lehet, e fölött a termelés szünetel, és csak akkor folytatódik, ha egységeink száma újra 50 alá esik. Külön kategória az ágyúk gyártása, illetve elhelyezése. Ha egy ilyen elkészül, a képernyő tetején megjelenik egy üzenet, valamint kigyullad a G lámpa. Bármelyikre a bal gombbal kattintva, majd a PLACE ikont választva elhelyezhetjük az elkészült egységet. Ennek helye csak előállításának területén lehet, utakon és épületeken nem, kivéve a bázisunkat, amelynek bástyáira összesen négy ilyen fegyvert helyezhetünk el. Ezen kívül sem tehetjük le mindenhova, fontos az egyenletes talaj. Ha nagyon eltávolodnánk a gyártási területtől és nem találunk vissza, a SPACE megnyomásával visszaugorhatunk ide. Egy területen maximum négy ágyút rakhatunk le, utána nem gyárthatunk itt többet. Időlimit nincs az elkészült fegyverek elhelyezésére, de ha az ellenség elfoglalja a területet, az el nem helyezett ágyúk elvesznek, idővel újra kell őket majd gyártani. Általános szabály, hogy minél értékesebb, azaz erősebb, gyorsabb vagy halálosabb egy jármű, katona vagy ágyú, annál tovább tart előállítani.



Az infó ablak. Gyárunk jó egészségi állapotnak örvend.

A **radarállomások** elfoglalásával azok hatósugarán belül láthatjuk az ellenséges egységek mozgását a minitérképen. A **szervizegységek** oldalán szintén látható a benne levő, generálozott egység javítási ideje, visszaszámlálva. Ennek leteltekor az újjászületett robot automatikusan elhagyja az épületet. Ha ellenség foglalja el a területet, a szervizben levő egység nem vész el, hanem jelenlegi, félig megjavított állapotában menekül.



Egyszemélyes ellenfelünk kamikáze akciója hamar csúfos véget ér.

o

Összesen ötféle területen folyhat a harc, az öt bolygónak megfelelően. A sivatag a legegyszerűbb, minden egységünk könnyen mozog majd itt, kivéve a folyókat. Néhány zászló szigeten van elhelyezve, ami kicsit nehezíti a dolgot. A vulkánikus felszínen a legnagyobb veszélyt a halálos lávafolyamok jelentik. A fagyos bolygón természetesen a jéghelyek lesznek bosszantóak. A mocsárban már élőlények is életünkre törnek, krokodilok formájában, nem is beszélve természetesen a feneketlen lápról. Végül a városban minden összeesküszik ellenünk, minden sarkon újabb veszélybe botlunk, melybe természetesen a csatornából előtörő szörnyek is beleértendőek.



Harc a kék zászlóért. Egyelőre kétesélyes a küzdelem.

Z	Kiadja: Time Warner
PC: 486/66, 8MB RAM, (S)VGA, CD, SB	
87%	

A sportjátékok kedvelői hosszú, inséges idők után (hiszen a barcellonai olimpia óta hasonló típusú játékkal nem találkozhattunk) most végre bemelegíthetik botkormányukat, s vérmérsékletüktől függően 2-3 strapabíróbb tartalék joyra is szert tehetnek, hiszen az éjszakai közvetítések korántsem értek véget. Az elmúlt négy év számítástechnikai fejlődése persze az olimpiai játékokra is erősen rányomta bélyegét. 1992-ben az Accolade Summer Challenge-e még csak 1-2 Megát foglalt el a diszken és egy mezei AT-n is vígan robogott. **Ma már CD, 55 MB merevlemez, és Pentium processzor szükségeltetik a testmozgáshoz.** Ezért persze cserébe a morajló, tomboló közönség hangját, Alan Green rádiókommentátor folyamatos duruzsolását, a 3D-s, poligonokból felépített sportolókat, 640 x 480-as felbontást és a televíziós közvetítések kameraváltásait, közvetítési stílusát kapjuk cserébe. S ami a legfontosabb, az előd 8 sportágát most 15 (igaz, többségében atlétikai) szám váltja fel.



A legtöbb technikát igénylő mozdulatsor a magasugrásnál fordul elő.

A JÁTÉKOK

A versenyeken legfeljebb négy játékos vehet részt, de ahhoz, hogy egyszerre tudjanak futni, két botkormányra lesz szükségük. Az olimpia versenyszámait a gyakorláson túl három különböző formában küzdhetjük végig. **Olympic módban** minden versenyszámban 30 versenyző indul el. A célunk itt egyszerűen minél több érmet szerezni. Az **arcade formában** csak 14 versenyszám van. Minden sportágban egy selejtező szintet kell teljesítenünk, s ha ez sikerül, pontokat kapunk és egy kicsit nehezebb szint következik. Ha elmaradunk a kitűzött eredménytől, elveszítünk egy életet. A cél három élettel minél több pont elérése. Végül a **challenge-ben** az általunk kiválasztott versenyszámokat játszuk végig 8 indulóval. Itt a tízpróbához hasonló pontgyűjtögetés folyik, s a sikertelen számok után sem lehet kiesni.

IRÁNYÍTÁS

Teljesen új dolog, hogy választhatunk két irányítási mód között. Az egyiket (Arcade) már jól ismerhetjük az ilyen típusú játékokból: két gomb nyomogatásával vagy a botkormány ide-oda rángatásával növelhetjük sebességünket, s egy harmadik gombbal ugrunk, lövünk, stb. A másik (Olympic) sokkal nyugisabb, de több odafigyelést igényel. Itt futás közben egy vonal szaladgál jobbrabalra egy sávon belül. A feladatunk az, hogy a sáv széléhez minél közelebb, de még mielőtt a végéhez hozzáérne, indítsuk el visszafelé ezt a csíkot.



A diszkoszvetés animációja egyike a legjobban sikerülteknek.



A gyorstüzelő pisztoly technikája gyorsan elsajátítható.



Talán nem esik majd nehezünkre: a világcsúcstól 60 kilónyi a "távolság".

VERSENYSZÁMOK

■ *100 m síkfutás:* A rövidtáv egyetlen nagy levegő és utána a rohanás. A rajtnál érdemes odafigyelni, mert a kiugrást könyörtelenül büntetik. Mivel a televízió előtt ülők csak a győztesre kíváncsiak, természetesen a kamera is végig az első helyen álló futót követi. Ezért ha valaki lemarad, annak vakon kell elvergődnie a célig.

■ *400 m:* Ez már hosszabb táv, s mint ilyen, taktikázást, jó erőbeosztást igényel a versenyzőktől. Futás közben erőnket egy rohamosan fogyó kék csík jelképezi, melyből a célegyenesre is érdemes tartalékolni, különben emberkénk csak vánszorogni fog az utolsó métereken.

■ *Távolugrás:* A nekifutás közben csak arra kell figyelnünk, hogy minél nagyobb sebességgel érkezzünk a gödörhöz és ne lépjünk be (alul a kis csíkot a sárga sáv vége előtt meg kell állítanunk). Az elugrás szögét a tűzgomb nyomva tartásával állíthatjuk be.

■ *Magasugrás:* Itt gyors nekifutás után egy kék csík indul meg fölfelé, amit a tökéletes ugráshoz pontosan a piros mellett kell megállítanunk (szerencsére eközben már nem kell tovább gyorsítanunk).

■ *Rúdugrás:* A rúdugrás csak kicsit bonyolultabb, mint a magasugrás. Nekifutás után először a lefelé csúszó nyilat (a rúd végének lerakása), majd a rugót (a rúd elengedése) kell a vízszintes vonalnál megállítanunk.

■ *Hármasugrás:* Kis száguldás után mindhárom ugrásunkat jó ütemben kell elkapnunk. Ebben segít az alul vízszintesen mozgó pöcök, melyet mindháromszor a sárga sávon belül, a jelzéshez minél közelebb kell megállítanunk.

■ *Gerelyhajítás:* A gerelyt a távolugrásban már begyakorolt kezeléssel kell kidobnunk a stadionból.

■ *Diszkosz és kalapácsvetés:* A diszkosz és a kalapács elhajításához



először megint jó nagy lendületet kell vennünk. A dobás szögét most is a gomb nyomva tartásával adhatjuk meg. Amikor megkezdhetjük a dobást, egy kis jel indul el alul. Figyeljünk, hogy a jel a sárga sávon belül álljon meg, különben kalapácsunk szektoron kívülre száll és akkor hiába dobtunk akkorát, mint Kiss Balázs, a dobás érvénytelen lesz.

■ *Gyorsúszás:* Tempózásunkat a 400 méterhez teljesen hasonlóan irányíthatjuk. A táv két hossz, s a második végén már elég kevés az oxigén az uszodában.

■ *Szkeetlövészet:* A már jól ismert agyaggalamb lövészet. Különböző állásokból, összesen 25 lövést kell leadnunk az ide-oda cikázó korongokra. Fegyverünkbe egyszerre két töltény fér, melyeket a két tűzgombbal lőhetünk ki (furcsa, mintha ennek a puskának két ravasza lenne).

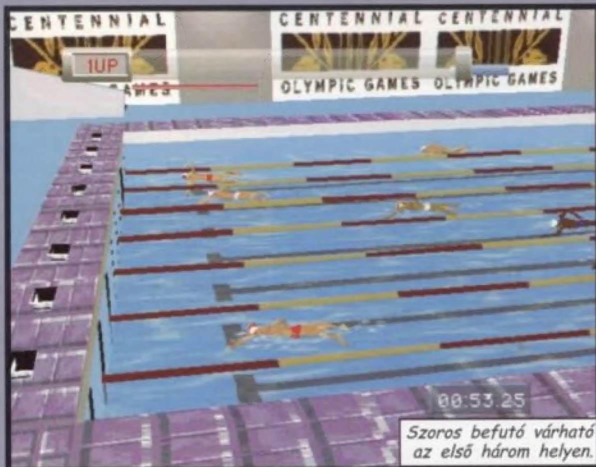
■ *Gyorstüzelő pisztoly:* Ahogy a nevéből is kiderül villámgyorsan kell a lőtéren pufogtatnunk a tízlövetűvel. Hat sorozatban 10-10 lövést kell leadnunk egy álló emberalakra, s minden lövésre kb. Egy másodpercünk van (a még rendelkezésünkre álló időt a jobboldalt fogyó piros csík jelzi), s ha ezt elmulasztjuk, értékes pontokat vszítünk.

■ *Íjászat:* A távolban álló táblára 6-szor 6 lövést kell leadnunk. Itt annyi ideig koncentrálhatunk, ameddig kedvünk tartja. A célzást azonban roppantul nehezíti a szél (irányát és erősségét a jobb alsó sarokban lévő iránytű jelzi) és kezünk remegése (érdekes, hogy a célkereszt minden akaratlan mozdulatnál távolodik a céltól).

■ *Vívás:* Vívónkat a páston jobbra-balra mozgathatjuk, s miközben hátrál, emberünk automatikusan védi is ellenfele szúrásait. Az első tűzgombot lenyomva a négy irány különböző támadási módokat jelent (fejre, lábra, stb.), míg a másodikkal védés, visszaszúrást hajthatunk végre. Egy csörte 5 találatig megy és a vesztes kiesik a további küzdelmekből.

■ *Súlyemelés:* A szó szerint legnehezebb versenyágban a már szokott módon kell lendületet gyűjtenünk. Eközben a felfelé kúszó kék kék csíkot pontosan a piros mellett állítsuk meg, s emberkénk máris könnyedén mellére kapja terhét. Ugyanez mégegyszer ismételve a súly fej fölé kerül, s már csak jobbra-balra kell egyensúlyoznunk mindaddig, amíg a bírók a fehér lámpákat ki nem gyűjtják.





Szoros befutó várható az első három helyen.



Az eredmény, a szoros befutó ellenére elmarad a világcsúcstól.

ÖSSZEGZÉS

Az Olimpia hivatalos játékának CD-jére viszonylag sokféle sportág ráfért. És ami a legfontosabb, hogy a 15 versenyszám irányításban sem teljesen egyforma (emlékezzünk csak, a Summer Challenge-ben a rúdugrás és a gerelyhajítás elvégzése között semmi különbség nem volt). A válogatásba egyetlen csapatsport sem került be, de a foci szerelmeseit megnyugtatom, az US Gold az olimpiai labdarúgótornát is megörökítette (erre a programra később még visszatérünk). **A grafika döbbenetes minősége** lassan már megszokott, hiszen ezt a 3D-s megoldást számos fociban és kalandjátékban megcsodálhattuk. Igaz ez a megjelenítés, az egyes kameraállások közötti átrepülés, az események körbepásztázása okozza a **program legnagyobb negatívumát is, hisz a programot igazán élvezhetően csak egy SVGA-s, Pentium processzoros gépen futtathatjuk. Az élethű hangok és a kommentátor** szintén kötelező tartozékává vált a sportjátékoknak. A programban tehát mindent megtalálunk, ami tökéletes szórakozásunkat biztosítani fogja. Az egyetlen probléma, hogy ősszel az ember már nem olimpiázhat hajnalig, hiszen reggel dolgozni kell menni. Bár, ha a matektanár is megismeri a CD-t, még minden lehetséges.



Pálcika emberek ropikkal hadakoznak: ez a vívás.

olympic games — Kiadja: US Gold

PC: 486/66, 8MB RAM, (S)VGA, CD

81%

CYBERIA

A PC-sek már lasan két éve, hogy először nekifoghattak a **Cyberia** gyilkos küldetéseinek, némi késéssel ugyan, de végre valahára immár a Saturn, illetve a PlayStation tulajdonosok is megtehetik ugyanezt. Ezúttal a játék PlayStation változatát vettük vizsgálódásunk kereszttüzébe.

A jövőben járunk, ahol egy **ZAK** nevű **computer-kalóz** irányítását vehetjük át, aki - mint a foglalkozása is mutatja - számítástechnikai tudásának a legjavát nem éppen legális ügyletek lebonyolításánál kamatoztatta. Így került be a Free World Alliance börtönébe, ahol egy meglehetősen kényelmetlen választút elé állították: **vagy egy halálos injekció**, vagy egy öngyilkos küldetés... ZAK inkább ez utóbbit választja, így elindul Szibéria felé, hogy felkutasson egy titkosan készülő szuper-fegyvert.

A játékban kétféle stílusú **kaland és akciórészek** fogják váltogatni egymást. Egyrészt ZAK-ot irányíthatjuk, aki előre legyártott pre-renderelt animációkkal fog a helyszíneken gyalogolni, tehát mindig csak az elágazásoknál választhatunk három-négy útirány közül. Persze nem csak a gyaloglás a dolgunk, találkozhatunk majd logikai feladatokkal, azaz különféle zárakkal, vagy épp egy hatástalanításra váró bombával. Ezeket a speciális szemüvegünkkel áttapogatva, és persze a logikánkat használva tudjuk megoldani. Ezen kívül hősünk gyakran fog tűzharcba keveredni, ahol a fedezékbe bújást és a tüzelést kell megfelelően időzítenünk.

Az említett más típusú részeknél ZAK különböző járművek, főként egy repülő irányítását fogja átvenni, ahol gyönyörű pre-renderelt tájak felett repkedhetünk. Ebből következik, hogy valójában itt sem a repülő irányítása lesz a dolgunk, hanem csak egy célkereszttel az ellenség likvidálása, mint a NovaStormban.



Sok külföldi lap erősen lehúzta a Cyberiát, mondván, hogy a PlayStationt a real time 3D-s grafikához tervezték, nem pedig előre legyártott animációk lejátszásához. Szerény véleményem szerint ez badarság, hiszen ez egy ilyen típusú játék, ilyennek kell szeretni, amilyen. Ha pedig valakinek nem tetszik, az ne játsszon vele, de ne is írjon róla ostoba kritikát. Én csupán a majd' két éves késést tudtam negatívumként értékelni.





cyberia — Kiadja: Interplay
PLAYSTATION
90%

IMPACT RACING

Egy dolgot rögtön tisztáznunk kell: az **Impact Racinget** csak azok vegyék meg, akik játéktermi hangulatra vágynak. Ebben az autóversenyben ugyanis semmi mást nem kell csinálni, mint hogy nyomni a tűzgombot, meg nyomni a tűzgombot. Egyrészt hogy gázt adjunk, másrészt hogy kilőjük az ellenfeleinket. Ennyi...

12 pályán keresztül tartanak a gyilkos futamok, igaz ez a szám egy kicsit csalóka, ugyanis valójában 3 pálya ismétlődik, csak egyre több rajtuk az ellenfél. Az egyes futamokon nem csupán a célbaérés a feladatunk, hanem hogy **minél több ellenséges kocsit likvidáljunk**. Ha teljesítjük a gép által megadott mennyiséget, bónuszpályákon indulhatunk. Ezek tulajdonképpen csak alagutak, itt viszont csakis az ellenfelek megsemmisítése a feladatunk adott időn belül. Ha ezeket is teljesítjük, egy-egy újabb fegyver lesz a jutalmunk, valamint **pályakódokat** is kapunk.







Kezdetben csupán egy lézerrel és aknákkal rendelkezünk, ám ha sikeresen haladunk előre, erősebb lézert, rakétát, magunk után hagyható tűzfalat, hőkövető rakétát, s végül egy minden ellenfelet elsöprő bombát is kaphatunk. Ezekhez a muníciót mindig majd az ellenfelekből tudjuk kilőni.

A pályák 3D-s grafikája a Ridge Racerhez hasonlítható, ám annál azért lényegesen gyengébb, de ami a lényeg: nagyon gyors. A szintén átlagosan kidolgozott autók egytől egyig a programozók fantáziájának a termékei, bár mindegyik kísértetiesen hasonlít bizonyos valóságos márkákhoz, mint például Porschera, vagy Ferrarira.

A játék megnyerését az alkotók elég ötletesen oldották meg, a befejező képsorokon kívül ugyanis **ilyenkor kapjuk meg a játékhoz a cheateket.** Legkönnyebb fokozaton nem is olyan túl nehéz nyerni, lám még nekem is sikerült. Íme néhány hasznos kód: I.AM.IMORTAL, LOADSOFSTUFF, JOURNEYS.END. Ha esetleg további cheateket akartok, próbáljátok meg a nehezebb fokozatokat, de akkor az imént felsoroltakat ne használjátok!

impact racing — Kiadja: JVC
PLAYSTATION
76%

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

1000 GAMES ENCYC.	2999	CHRONOMASTER	9999
11TH HOUR	9999	CIVILIZATION 2	10999
1942 PAC.AIR WAR G	3999	COMBAT CLASSICS 3	4999
1944 ACROS THE RHINE	2999	COMMAND & CONQUER	10999
300 GAMES FOR WIN.	2999	COMMANDER BLOOD	3999
3D ACTION GAMES	2999	CONQUERROR AD 1086	9999
7TH GUEST	2999	CREATURE SHOCK	2999
ABC W.WORLD OF A.	10999	CRUISE FOR A CORPSE	2999
ABUSE	9999	CRUSADER NO REGRET	HIVJ
ACES OVER EUROPE	2999	CYBER MAGE	9999
AD&D LEGEND SERIES	6999	CYBERIA 2	9999
ADV. CIVILIZATION	9999	D	9999
AFTERLIFE	11999	D1000	3999
AL UNSER JR ARC. RACE	2999	DARKER	6999
ALIEN INCIDENT	7999	DAWN PATROL	2999
ALIEN ODYSSEY	8999	DAY OF TENTACLE	3999
ALONE IN THE DARK 3	7999	DESERT STRIKE	2999
ARCADE GAMES	2999	DID S VIRTUAL WORLDS	4999
ARCHIBALD	5999	DREAMWEB	3999
ASCENDANCY	3999	DUKE NUKEM 2	2999
ASSAULT RIGS	9999	DUNE	2999
ATTACK STACK COLL.	7999	DUNGEON MASTER II	3999
BATMAN FOREVER	9999	DUST	7999
BATTLE ACTION GAMES	2999	EARTH SIEGE	9999
BENEATH A STEEL SKY	4999	EARTH SIEGE 2	9999
BERMUDA SYNDROME	10999	EARTHWORM JIM	9999
BEST 3D GAMES	2999	ECSTATICA	5999
BEST OF GAMES 95	2999	EF2000	11999
BEST WINDOWS GAMES	2999	EIGHT BALL DELUXE	2999
BIOFORGE	3999	ELDER SCROLLS ARENA	9999
BLACK KNIGHT	3999	EXTRACTORS	3999
BLAKE STONE	2999	EXTREME GAMES	7999
BLOODNET	4499	EXTREME PINBALL	7999
BLOODWING	3999	EXTREME RISE OF TRIAD	3999
BUREAU 13	3999	EYE OF BEHOLDER 3	2999
BUZZ ALDRIN RACE	3999	F14 FLEET DEFENDER	
C. & C. COVERT OPS.	4999	+ SCENERY	2999
CADILLACS DINOSAURS	7999	F15 STRIKE EAGLE III	2999
CANNON FODDER 2	2999	F117A	2999
CAPITALISM	9999	FADE TO BLACK	9999
CASINO & CARD GAMES	2999	FAST ATTACK	9999
CENTRAL INTELIGENCE	4999	FIELDS OF GLORY	2999
CHAMPIONSHIP POOL	2999	FIREFIGHT	9999
CHAOS CONTROL	5999	FLASHBACK	2999
CHRONICLES OF THE S.	9999	FLIGHT OF A. QUEEN	4999

FORMULA 1 GP	2999	MORTAL COIL	3999
FORMULA 1 GP 2	9999	MUPPETS INSIDE	7999
FREDDY PHARKAS	3999	NASCAR	3999
FUN PACK	2999	NASCAR TRACK PACK	4999
FUN PACK 2	2999	NBA JAM T. E.	2999
FUN PACK 3	2999	NBA LIVE 96	11999
GENE MACHINE	9999	NEED FOR SPEED SPEC.	9999
GOBLINS 1-2	2999	NHL 95 CLASSIC	3999
GRAND PRIX MANAGER	9999	NHL 96	9999
GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	NIGEL MANSELL W.CH.	1999
GREMLIN CD 4 COMP.	2999	NOCTROPOLIS	3999
GREMLIN CD 5 COMP.	6999	NOMAD	2999
GUILTY	3999	NORMALITY	9999
HELLFIRE ZONE	5999	OFFENSIVE	7999
HERETIC SHADOW O. S.	9999	OLYMPIC GAMES 96	9999
HERO QUEST	1999	OLYMPIC SOCCER	HIVJ
HI OCTANE	3999	ONE IN A MILLION SEX	4999
HOOK+LEGEND OF KYR.	4999	OSCAR	1999
INDIANA JONES 4	2999	OVERLORD	2999
INDY CAR RACING	2999	PATRICIAN	4999
INDY CAR RACING 2	9999	PBA BOWLING	7999
INFERNO	4999	PERFECT GENERAL II	5999
INHERIT OF THE EARTH	3999	PIRATES GOLD	2999
IRON ASSAULT	3999	PIZZA TYCOON	4999
JACK THE RIPPER	3999	PLAYER MANGER 2	7999
JUDGE DREDD	9999	PRAY FOR DEATH	6999
JUNGLE BOOK	8999	PRIMAL RAGE	3999
JUNGLE STRIKE	2999	PRINCE OF PERSIA 1-2	7999
KID S KIT 4-7	9999	PRISONER OF ICE	7999
KID S KIT 8-12	9999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
KINGS TABLE	2999	PSYCHIC DETECTIVE	10999
KYRANDIA 3	3999	PUTT PUTT MOON	5999
LABYRINTH OF TIME	6999	PUTT PUTT PARADE	5999
LANDS OF LORE	3999	PYROTECHNICA	4999
LAST DINASTY	3999	QUAKE	9999
LAURA BOW 2	2999	RAILROAD TYCOON DELUXE	2999
LITTIL DIVIL	2999	RALLY CHAMPIONSHIP	2999
LOADSTAR	9999	RAPTOR	2999
LODERUNNER	3999	REBEL ASSAULT	3999
LORDS OF MIDNIGHT	5999	RETRIBUTION	3999
LOST IN TIME	2999	RETURN FIRE	9999
LOTUS 3	1999	RIDDLE OF MASTER LU	9999
MAGIC CARPET	9999	RISE & RULE OF A.EMP.	9999
MAGIC CARPET DATA	4999	RISE OF TRIAD	6999
MANIAC SPORTS	3999	ROAD RASH	HIVJ
MANIC KARTS	5999	ROAD WARRIORS	2999
MASTER PIECE COLL.	9999	SAM & MAX	2999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	SCREAMER	7999
MEGARACE 2	HIVJ	SEA LEGENDS	9999
MEGAGAMES	2999	SENSIBLE GOLF	3999
MICRCOSM	8999	SENSIBLE SOCCER	5999
MISSION CRITICAL	3999	SEPARATION ANXIETY	5999

SETTLERS II	9999	THUNDER HAWK 2	7999
SHADOW CASTER	7999	TILT	9999
SHAREWARE PACK	5999	TIME COMMANDO	HIVJ
SHELLSHOCK	9999	TIME GATE	5999
SHIVERS	3999	TOP GUN	9999
SHOCK WAVE ASSAULT	11999	TORINS PASSAGE	2999
SID MEIER'S CIVILIZATION	2999	TOUCHE ADV.OF 5TH M.	9999
SILENT STEEL	9999	TRACK ATTACK	7999
SILENT THUNDER	9999	TRANSPORT TYCOON	6999
SILVERLOAD	6999	TRANSPORT TYCOON	
SIM CITY	3999	+ WORLD ED.	2999
SLIPSTREAM 5000	4999	UFO ENEMY UNKNOWN	2999
SPACE BUCKS	9999	ULTIMATE SOCCER ENC.	9999
SPACE HULK	6999	UNDER A KILLING MOON	2999
SPACE HULK VOTBA	11999	UNIVERSE	4999
SPACE QUEST 6	3999	US NAVY FIGHTERS	3999
SPECTRE VR	3999	VIRTUAL KARTS	3999
SPEED HASTE	9999	VIRTUAL SNOOKER	9999
SPELLCASTING PARTY P	3999	VODOO LONGUE	3999
SPUD	9999	VOLFIED & PIPE MANIA	1999
STAR BALL	3999	WACKY WHEELS	2999
STAR CRUSADER	5999	WAR COLLEGE	9999
STAR TREK JUDG.RIT.	2999	WARCRAFT II	10999
STARLORD	3999	WARCRAFT II ADD ON	4999
STEEL PANTHERS	9999	WEREVOLF VS COM.	7999
STORM	HIVJ	WETLANDS	6999
STRIKE COMMANDER	3999	WHITE LINE COMPIL.	8999
SU 27 FLANKER	9999	WHIZZ	2999
SUBWAR 2050 +SCEN.	4999	WING COMMANDER	2999
SUMMER GAMES SEX	4999	WING COMMANDER IV	9999
SUPER KARTS	3999	WINGS OF GLORY	5999
SUPER STREET FIGHTER 2	9999	WIPEOUT	9999
SUPERSKI PRO	5999	WITCHAVEN	3999
SYNDICATE PLUS	3999	WORLD RALLY FEVER	6999
SYNDICATE WARS	HIVJ	WORMS	7999
SYSTEM SHOCK	2999	WORMS REINFORC.	2999
SYSTEM SHOCK	7999	WRATH OF GODS	3999
TEK WAR	9999	WWF WRESTL. ARCADE	7999
TERMINAL VELOCITY	2999	XANTH	6999
TERRA NOVA	3999	Z	9999
TFX	2999	ZEPPELIN	3999
THE DIG	9999	ZONE RAIDERS	3999
THEXDER	3999	ZOOL	1999
THIS MEANS WAR	9999	ZOOL 2	2999

1+5 JÁTÉK

1000 MIGLIA	1999	DELUX STRIP POKER	1999
BLADE WARRIOR	1999	F15 STRIKE EAGLE	1999
BLUES BROTHERS	1999	F19 STEALTH FIGHTER	1999
BOMBUZAL	1999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
CRAZY CARS 3	1999	GRAND PRIX MASTER	1999
GUNSHIP	1999	PREDATOR 2	1999
INT.ATHLETICS	1999	SUPER TETRIS	1999
ISHAR 2	1999	TITUS THE FOX	1999
LAST NINJA 2	1999	TV SPORTS BASKETBAL	1999
M1 TANK PLATOON	1999		

1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	KNIGHTS OF SKY	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	M1 TANK PLATOON	3999
GUNSHIP	3999	SPECIAL FORCES	3999

PC LEMEZES

JÁTÉKOK

ALADDIN	5999	MONKEY ISLAND 2	2999
ALL DOGS GO TO H.	1999	MORTAL KOMBAT 2	4999
ANC.ART OF WAR IN S.	4999	MURDER	1999
BATTLE ISLE DATA	3999	PATRICIAN	4999
BIG RED ADVENTURE	3999	PEPPER S ADVENTURE	2999
BLACK HAWK	2999	PINBALL DREAMS2-DATA	3999
BUDOKAN	2999	PIZZA TYCOON	4999
COMANCHE	7999	POWERMONGER	2999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PROJECT X	3999
CYBER RACE	3999	PYROTECHNICA	3499
DAEMONSGATE	3999	RAMPART	2999
DARKER	6999	REALMS	2999
DELTA V	2999	RETURN OF PHANTOM	5999
DESCENT	3999	RINGWORLD	3999
DESERT STRIKE	3999	ROBOCOP 3	2999
DREAMWEB	2999	SECRET WEAPONS O.L W	3999
DUKE NUKEM 2	2999	SENSIBLE GOLF	7999
DUNGEON MASTER II	5999	SETTLERS	5999
EARTH SIEGE	6999	SHADOW LANDS	2999
EPIC	2999	SLIPSTREAM 5000	4999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	SPACE HULK	2999
F14 FLEET DEF. SCEN.	3999	SPECTRE VR	5999
F29 RETALIATOR	3999	STAR CONTROLL II	4999
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999	STAR CRUSADER	5999
FLUX	2999	STARLORD	3999
FREE DC	4499	STREET FIGHTER 2	2999
GRAND PRIX UNLIMITED	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
GUILTY	3999	SUPER STREET FIGHTER 2	4999
HAND OF FATE -KYR.2	3999	SYSTEM SHOCK	6999
INDIANA J.DESKT.ADV.	2999	TEST DRIVE 2	2999
INDIANA JONES IV ADV.	2999	TEST DRIVE 3	2999
INFERNO	5999	THE CYCLES	2999
JAGGED ALIANCE	6999	TRANSPORT TYC.W.EDIT	3999
JUNGLE BOOK	5999	ULTIMA 7	3999
JURASSIC PARK	3999	ULTIMA VI	2999
LION KING	5999	UNIVERSE	3999
LITTLE BIG ADVENTURE	4999	VIKINGS	3999
LOMBARD RAC RALLY	2999	WACKY WHEELS	2999
LOW BLOW	2999	WWF 2 EUROPEAN R.	2999
MIDWINTER	1999	X WING	3999
MIDWINTER II	2499	ZEPPELIN	3999
MONKEY ISLAND	2999		

MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL MEGJELENT JÁTÉKAINK

EF2000 – 11.999,-

WING COMMANDER IV The Price of Freedom – 9.999,-

KNIGHT'S CHASE – 5.999,-

GRANDprix 2 – 9.999,-

ANGOL NYELVŰ ÚJSÁGOK

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)		EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
PC GAMES	1599.-	EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
PC FORMAT	1599.-	GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)		TOTAL (NINTENDO)	999.-
EDGE	999.-	TOTAL PLAYSTAT. (PSX)	HÍVJ!
KONZOL:		SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD	1999.-
3DO MAGAZINE + CD	1599.-	PSX OFFICIAL (PSX) + CD	1999.-
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-		

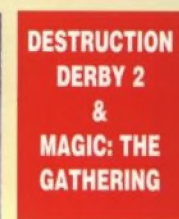
AZ ÉV VÉGÉIG MEGJELENIK











VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat.

Feltételeink:

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a kedvezmény már erre is vonatkozik).

2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.

3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151







Pasaréti téri üzletünk
(II., Kelemen László u. 14/a)
megújult választékkal
várja a játszani vágyókat.
Tel.: 200-2252

VIDÉKI BOLTJAINK

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

ÁRESÉS!

Az árlistánkban kiemelt
PC CD-ROM játékaink

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD ROM akciónk csak e szelvény
bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magad
vagy küldd el
megrendelésed